Tot.185

特别奉献：25个游戏业之最・信赖铃音 肖邦之梦小说最终回

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



Gamehalo DVD mini

新栏目：Wii世代 影像版

真・三国无双5

GT赛车5序章版／枪神

生化危机 安布雷拉历代记

天剑

试玩版影像解说

次世代过山车

八月双雄先睹为快！

周润发之枪神

生化奇兵

研究中心

美妙世界

SD高达G世纪 交叉推进

攻略透解

五连发

最终幻想XII 国际版

J联盟胜利十一人2007 俱乐部锦标赛

蔚蓝永恒／疯狂出租车 客源争夺战

荒野兵器 交叉火力

真・风神 制作 @TLF・特别企划

宅文化解析

2007.10A

定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

9 771008 060006 19>

前线狙击>>>传说新作大集合

异世纪传说3 THE FINAL

高达 战斗编年史／忍者龙剑传 龙剑

召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣

口袋妖怪不可思议的迷宫 暗・时之探险队



赠品

Gamehalo DVD mini＋荒野兵器 交叉火力海报

《怪物猎人》官方小说两作齐发

第一部　《怪物猎人　狩猎守则》
第二部　《怪物猎人　英雄的条件》

特别以口袋本
形式发售
便于掌机玩家随身
携带，随时观看

世界最大网络书店
AMAZON满分评价
日式游戏小说的经典之作

情节跌宕起伏
翻译专业严谨

8月27日全国上市

第一部与第二部同时推出
情节既相互关联又独立成章

附送《怪物猎人》精选音乐迷你CD



国内首本《逆转裁判》全系列资料设定集

160页16开精装特辑＋系列精选乐曲CD

逆转裁判 法庭解析全书



全系列作品剧情赏析
全系列人物介绍
珍贵的设定图鉴
制作人揭露的种种秘闻
精美官方插画及相应解说

9月1日全国上市

每位《逆转裁判》的爱好者
都应入手的完全事典

网上购书　读者朋友们也可以在我们的淘宝网上书店进行购书，同样免收邮费。地址是：shop33788833.taobao.com
或者登陆淘宝网后，搜索“动漫游工作室书店”（在左边的下拉菜单中选择“店铺”）也可来到本店。

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。levelup.cn“电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/

新书特搜 NEW BOOK

动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买，网址：http://shop33788833.taobao.com

游小说 第6辑



[8月25日 全国上市]

松野泰己满分之作，《放浪冒险谭》六万字小说一次奉上；《生化危机 自由之路》+《逆转裁判4》，两大好评连载迎来最终章；《死魂曲2 辉胜号怪谈》带你再度进入恐怖的世界中；《宿命传说 苍黑的思念》+《奥丁领域》，精彩继续上演。此外，光盘中还会附送NDS大作——《黄昏旅店215房间》的六万字电子书。



游戏城寨 LV34



[8月26日 全国上市]

特别企划《江湖》：江湖是个充满争斗的地方，在这个世界里，有游戏的地方，就有江湖……敬请期待我们为大家准备的关于次世代主机之争的评论，由城寨编辑、UCG编辑、LU网友共同参与。本期Web Show专题：首先要有爱——那些与网络翻译有关的故事；城寨小百科：百年战争；私房话：ACGer，我们靠什么生活？专栏：玛娜、一刀、修罗魂、栾东、阿迪、czk11、雪猹……



变形金刚漫画版 内战1 VOL.5



[8月28日 全国上市]

变形金刚漫画经典再临！“内战系列三部曲”第一卷隆重登场。发生在塞伯坦星球上历时数百万年的金刚大战，波澜壮阔，铁屑横飞！尽述正邪两派的前世今生、恩怨情仇。最熟悉的金刚人物，前所未有的“塞伯坦形态”，注定成为金刚迷们不可磨灭的全新记忆。漫画界的传奇DW公司荣誉出品，塞联阵狂飙本土化译制。



机动战士Z高达 秘录图鉴



[9月1日 全国上市]

16开豪华精装特辑
＋精选金曲CD

本书揭露了《机动战士Z高达》里机体开发过程当中鲜为人知的内幕、120多张由Sunrise公司监修的高质量CG图片等，这些让高达粉丝们好奇万分的元素您又怎能错过？配合豪华硬壳精装和令人怀念的歌曲CD，使得本书成为高达迷们不可错过的收藏精品。



模魂志 第12期

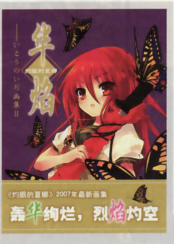


[现已上市 各地报刊亭销售中]

本辑特别企划为您带来寿屋《装甲核心》系列机体以及换装武器模型的全面介绍。暑假是展会的旺季，我们带您飞往两国三地，参观三个大型的模型动漫展。美少女PVC完成品带来超华丽的天使与恶魔，HOBBY街重头戏有RAH蒙面超人的可动人偶着装变身，本辑VCD依旧由龙飞同学继续为大家演示手办模型的制作功略以及魔动王地忍侠最新模型的全面评测。



灼眼的夏娜



[现已上市 各地报刊亭销售中]

128页大16开豪华精装特辑
＋灼眼的夏娜金曲CD

继2005年的《红莲》后，《灼眼的夏娜》画师いとうのいぢ精选出品的第二本画集也终于隆重登场，书中除了百余张《夏娜》的最新插画外，更有画师精心挑选的其他美图。而且，本画集中还会独家附录高桥弥七郎（《灼眼的夏娜》作者）的外传小说——《辉夜姬夏娜》。



游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊

总第185期 TV GAME半月刊
2007年10月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

10A
COVER STAFF
封面用图：灵魂能力Ⅳ
设计总监／封面设计：Jason
©NBGI



CONTENTS
Part 1



游戏情报站

《光环3》联合推广计划全面开展！ 4
科幻版《Diablo》？《边境之地》公开 5
《GTAIV》科幻版？《原型》降临纽约！ 6
任天堂动作感应掌机曝光？ 7

前线狙击

异世纪传说3 THE FINAL 12
无瑕传说 16
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士（暂名） 17
宿命传说 导演剪辑版 17
重生传说 17
口袋妖怪不可思议的迷宫 暗·时之探险队 18
召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣 19
忍者龙剑传 龙剑 20
高达 战斗编年史 21

小说回廊

信赖铃音 肖邦之梦 98

攻略透解











研究中心

美妙世界 78
SD高达G世纪 交叉推进 81

次世代过山车

枪神 96
生化奇兵 97

游戏立方

多边共享区 30
25个游戏业之最 32
问题小卖部 34
秘密花园 36

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏（含动作射击游戏）	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

最终幻想XII 国际版 ①	Square Enix ②	RPG ③
PS2 ④ FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM ⑤		⑥ 日版
2007年8月9日 ⑦	⑧ 1人	6800日元 ⑨
无对应周边 ⑩	⑪	对应玩家年龄：15岁以上

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

CONTENTS Part 2

总 顾 问：李子奇
社 长：马力
总 编：司马
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 黄毅华 罗颀彬 冯健 赵庆 张崴翔 王锐愚 王双鄂

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组 版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年10月1日
定 价：人民币9.80元

固定栏目

栏目	简介	页码
新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	01
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	10
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	22
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	26
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	50
游戏进行时	挖掘二线精彩 品味热门流行	75
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	84
Wii世代	解读异质主机的方方面面	86
软硬兼施	软硬件实用信息综合报道	88
读编往来	读者与编辑的轻松交流	91
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	94
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	106
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	107
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	108
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	110

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

游戏	页码
SD高达G世纪 交叉推进	27 81
大金刚 丛林攀爬高手	27
高圆寺女子足球2	22
歌舞青春	27
口袋妖怪不可思议的迷宫 暗·时之探险队	18
美妙世界	78
模拟人生2：放逐	25
忍者龙剑传 龙剑	20
无瑕传说	16
虚伪的轮舞曲	27
旋风管家 我演罗密欧，罗密欧演我	22
召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣	19

PS2

游戏	页码
J联盟 胜利十一人2007 俱乐部锦标赛	60
鬼魂基因	23
极品醉车2	25
模拟人生2：放逐	25
宿命传说 导演剪辑版	17
异世纪传说3 THE FINAL	12
最终幻想XII 国际版	26 64

PS3

游戏	页码
GT赛车5 序章版	光盘
极品醉车2	25
死亡俱乐部	25
天剑	光盘
铁拳5 暗之复苏 在线	75
真·三国无双5	光盘

PSP

游戏	页码
重生传说	17
高达 战斗编年史	21
怪物猎人携带版2nd	76
荒野兵器 交叉火力	26 50
机密武装 传染	23
极魔界村·改	27 76 77
模拟人生2：放逐	25
斯巴达300勇士 光辉进军	76
捉猴啦 猴子爱作战	77

Wii

游戏	页码
超级马里奥 银河	24
机动战士高达 MS战线0079	光盘
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	24
露珠的冒险	76 光盘
生化危机 安布雷拉历代记	光盘
蔚蓝永恒	26 44
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士（暂名）	17
勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	光盘

X360

游戏	页码
疯狂出租车 客源争夺战	26 47
极品醉车2	25
模拟人生2：放逐	25
枪神	96 光盘
生化奇兵	97 光盘
死亡俱乐部	25
特技人 点燃	光盘
无限试驾	76
真·三国无双5	光盘
致命惯性	光盘

收藏者：

收藏日期：

新闻 综述 编辑视点 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS
SUMMARIZATION
CRITICISM

GAME NEWS STATION

本期大事记

8月9日 微软宣布《光环3》在北美的订购量已经超过100万套，创下了历史新记录。

8月9日 微软招募《麦登NFL》开发商EA Tiburon创始人John Schappert率领其LIVE部门，再次引发人们对于微软与EA关系的猜测。

8月10日 美国ESA号召玩家向加州州长施瓦辛格写信，要求其停止打压暴力游戏的行为。

8月11日 Polyphony Digital社长山内一典透露，PS3巨作《GT赛车5》将于2008年7月推出。

8月13日 《光环3》为主题的“激浪Game Fuel”饮料上市，围绕《光环3》的各种相关产品宣传计划全面展开。

8月13日 育碧CEO Yves Guillemot表示育碧将会打入电影和书刊发行市场。

8月14日 玩具反斗城开始提前销售《生化奇兵》，Take-Two对此举“表示失望”。

8月16日 索尼宣布申办索尼信用卡即可在Sony Style网络商店购买PS3时享受150美元的折扣。

8月16日 路透社报道MTV计划于未来两年内在游戏业务上投入5亿美元。

8月17日 美国著名游戏杂志出版集团Ziff Davis宣布无力偿还其3.9亿美元巨债的利息，将面临破产危机。

8月17日 “家庭媒体研究”报告显示，上半年蓝光光碟销量达到了HD-DVD的两倍。

8月17日 Tecmo宣布PS3版《忍者龙剑传Σ》全球出货量突破50万套。

特报

《光环3》订购创记录 联合推广计划全面开展！

由于《横行霸道IV》延期到2008年发售，《光环3》将成为2007年末商战的头号大作，从8月开始，围绕《光环3》的各种超大规模宣传推广活动也已经开始陆续展开。微软联合了多家知名企业，进行联合产品推广。

首先加盟《光环3》品牌大旗的厂商就是一直紧抓年轻人市场的百事可乐公司，百事将会推出两款以《光环3》为主题的饮料，首先是激浪(Mountain Dew)的“Game Fuel”特殊饮料，已经于8月13日上市。百事宣称这是美国第一种游戏玩家专用饮料。同时推出的还有百事旗下Frito-Lay公司推出的多力多滋(Doritos)饮料。著名便利店连锁集团7-11将会举办《光环3》特别版激浪和多力多滋饮料的宣传活动，在限定时间内购买这两种饮料，就有机会获得7-11送出的数千份奖品，其中还有一种特殊奖品是让中奖者成为X360即时战略游戏《光环战争》的配音演员。

曾经在Xbox上推出过迷你游戏的快餐连锁店“汉堡王”也将会推出《光环3》的套餐，从9月24日至10月22日期间，购买《光环3》套餐的顾客将会获得《光环3》的特殊在线游戏内容。通用旗下的Pontiac汽车公司将会举办“Pontiac玩家车库”活动，参加该活动的玩家可以在发售日之前率先玩到《光环3》，并且有机会赢得《光环3》主题的G6 GXP街头跑车。有线网络供应商Comcast则获得了《光环3》在线视频的独家内容播映权。此外，《光环3》还将赞助Projekt Revolution年度音乐会夏季巡演，听众可获得《光环3》的赠品。



□限定版“激浪Game Fuel”特别版饮料。

强大的品牌号召力和深入人们生活方方面面的强大推广活动将会让《光环3》成为新的社会现象。根据微软发布的数据，截至8月9日，《光环3》仅在北美的订购量就已经突破100万套，创造了北美游戏订购速度的新记录。《光环2》曾经创造了首日销量238万套的惊人成绩，微软称《光环3》很有可能刷新这一记录。



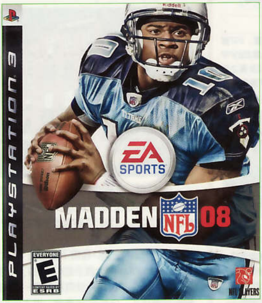
□作为系列三部曲的终结篇，以“结束战斗”为口号的《光环3》早已让玩家期待度满点，该作将带领X360脱离目前的颓势。

软件 《麦登NFL08》PS3/X360版差距引发争议

每年8月推出的《麦登NFL》是美国最有影响力的游戏系列，而今年随着《麦登NFL08》的推出，引起了关于PS3和X360两个版本之间的强烈争议。由于X360版《麦登NFL08》每秒可以达到60帧，而PS3版只有30帧，很多评论家激烈抨击了PS3版，《今日美国》宣称PS3版比起X360版“严重拖慢”。

对于硬件商来说，被《今日美国》这样的主流媒体正面抨击显然是很不好受的，更加糟糕的是EA出面承认了PS3版质量确实较低，因此不久前SCEA方面曾公开抱怨EA等第三方对PS3不够用心。对此，最近EA高层出面澄清，PS3版的画面之所以不如X360版，是因为很多发行商对于X360的游戏开发已经有三年半的经验，而开发PS3的游戏经验只有一年多，对于硬件环境的掌握上有很大的差距。据称除了《麦登NFL08》外，目前市面上的所有PS3橄榄球游戏都是30帧。

EA Sports市场部副总裁Todd Sitrin说：“今年开发橄榄球游戏的所有公司都认为60帧的画面是最适合X360的游戏体验，而PS3最适合的是30帧。我们当然相信，X360和PS3版都是非常优秀的，建议所有玩家从整体来看，而不是只看到一个方面。我们认为不管他们玩到的是哪个版本，都会满意。”而SCEA公关部高级主管Dave Karraker则说：“他们在X360上开发游戏更久的这个理由是完全合乎逻辑的。”



软件 科幻版《Diablo》？《边境之地》公开



Take-Two旗下的2K Games近年来一直在打造原创精品，近期推出的《生化骑兵》成为欧美媒体有史以来评分最高的游戏，而2K的下一个精品最近也浮出了水面。《战火兄弟连》开发商Gearbox公司最近宣布将会推出一款科幻FPS游戏《边境之地》(Borderlands)，该作对应平台为X360、PS3和PC，暂定于2008年末推出。

《边境之地》将会是一个新的系列化作品，号称将是一款结合了科幻电影《飞车冲锋队》(注)(Mad Max)和传世名作《暗黑破坏神》(Diablo)的重量级作品。本作结合了Gearbox的其他FPS游戏的特点，并加入战车和车体改装等要素。游戏的一大卖点是引入了独创的“内容生成系统”，可以产生几乎无限的任务、场景、敌人、武器、道具地点乃至人物改造等内容。四人在线合作模式也是该作的一大特点，并且玩家可以随时加入或退出合作模式。2K总裁Christoph Hartmann说：“《边境之地》是游戏设计与技术的一次重大进化，应用革命性的新技术创造成千上万种独特的、随机生成的任务、武器和场景，将会把次世代动作游戏带到新的高度。”

软件 蓝光即将胜出？销量已达HD-DVD两倍

虽然次世代光碟格式之战尚未结束，但是目前战局已经越来越明显。8月17日，“家庭媒体研究”公司报告蓝光光碟的销量已经达到了HD-DVD的两倍。今年1月1日至7月1日间，HD-DVD光碟销量为79.5万张，而蓝光为160万张。自发售以来，蓝光光碟总销量为220万张，HD-DVD为150万张。

“家庭媒体研究”以《斯巴达300勇士》为例表明了两种格式的销量差距。自从7月31日发售以来，该片蓝光版销量为19万张，HD-DVD版为9.7万张。研究报告还指出，全球最大影碟租赁集团Blockbuster仅支持蓝光的举措是蓝光销量暴增的重要因素之一。

迪士尼旗下Buena Vista公司副总裁Gordon Hom表示，迪士尼之所以支持蓝光，是因为其让人几乎不用受到容量限制，并且互动功能丰富。Hom说：“我们相信蓝光会是最终市场的惟一最佳格式，蓝光提供了更好的技术让我们可以表现出更高分辨率的画面体验，正因为这些优点我们才选择它。当然，除了画面和声音之外，我们相信人们还会喜欢蓝光DVD提供的很多互动功能。”



小贴士 TIPS 冲锋飞车队：1979年由梅尔·吉布森主演的经典科幻片，以未来资源贫乏荒凉的世界为背景，公路上经常有飞车党抢劫燃料运输车，到处充满暴力与杀戮。

业界声音

音乐是一种超越文化的语言，声效在这一点上效果要差一些。但玩家可以从语音中直接感受到角色的感情世界，所以声效就是使游戏素质提升的关键。

——最近Ninja Theory表示《天剑》的音频文件容量达10GB，该作音效设计指导Tom Covin表示，《天剑》超逼真的音效将会给玩家带来充满震撼力的冲击效果。

我们将会压缩一些东西。要知道，我们在X360版上可能会少一些地图……蓝光绝对给了我们很大的施展空间。

——Epic Games副总裁Mark Rein日前表示，在开发《虚幻竞技场3》时，使用普通DVD的X360让他们捉襟见肘，可能会因而删除一些内容。

电视游戏，即便是暴力游戏本身，也是受宪法保护的一种表达形式，这一点就和电影一样。

——一位玩家在寄给加州州长施瓦辛格的信中这样写道。目前美国游戏业协会ESA正广泛号召玩家联合致信州长，要求其放弃对暴力游戏的打压。

一旦你坐下来开始体验《杀戮地带2》的实际游戏效果，你就立刻能感觉到，本作无疑是家用机游戏历史上电影化表现手法运用最成功同时也是最为震撼的一款游戏。

——亲自试玩过《杀戮地带2》的英国BBC娱乐编辑日前表示，《杀戮地带2》的“逼真程度和感官效果都达到了前所未有的新高度。”

《天剑》就是一款粗糙的半成品。

——一直“语不惊人死不休”的《死或生》制作人坂垣伴信最近在《EGM》的采访中表示，《天剑》中让玩家按提示不断输入按键命令的系统令人心烦，因此可算是一部“粗糙”的作品。

说在PS3上编程更困难是错误的，只不过这有个学习的过程。在PS3上开发游戏并不比在X360上开发更困难。开发者觉得更难，是因为PS3需要花时间去深入了解技术。现在我们还处在起步阶段。

——《幽灵行动 尖峰战士》开发团队Tiwako的Yann Le Tensorer最近表示，人们常说PS3游戏开发比X360困难，但事实的情况是他们没有花足够的时间去了解PS3。

新闻短波

《GT赛车5》发售日确定

Polyphony Digital社长山内一典日前透露，《GT赛车5》预计将于2008年7月推出日版，而久未露面的PSP版《GT赛车4 Mobile》预计将会在《GT赛车5》发售之后推出。在此之后，山内一典可能会挑战F1赛车游戏的开发。



玩具反斗城提前销售《生化奇兵》

8月14日，美国"玩具反斗城"提前一周就将超人气大作《生化奇兵》摆上货架，铁杆玩家们纷纷抢购，有些玩家买回游戏后立刻就到eBay上拍卖。当天，《生化奇兵》在eBay上的售价就被炒到了原价的两倍以上。对于玩具反斗城的行为，Take-Two"表示失望"，因此8月15日玩具反斗城紧急暂停了该作的销售。

《虚幻竞技场3》支持鼠标键盘

久多良木健曾经表示，PS3将会有很多类似PC的功能，而近日在Epic Games的官方论坛上，该公司副总裁Mark Rein表示，PS3版《虚幻竞技场3》将可以用鼠标和键盘进行操作，这对于不习惯用手柄玩FPS游戏的玩家来说绝对是振奋人心的消息。由于鼠标加键盘的操作方式比手柄精确敏捷得多，考虑到网络对战模式的平衡性，Rein表示玩家在联线时可以选择与采用相同操作方式的对手进行战斗。

PSP全速运转受限

PSP的固件升级到3.50版本之后取消了对CPU速度的限制，让游戏开发者可以制作333MHz全速运行的游戏，但最近SCEA公关部高级主管Dave Karraker表示，在333MHz全速运转的情况下，PSP将无法使用Wi-Fi无线功能。也就是说，PSP游戏的无线多人模式将无法对应333MHz，不过开发者可以让单人和多人模式在不同的频率下运行，其缺点在于会提高游戏开发难度。

PS3《HOME》"绝对安全"

最近在苏格兰爱丁堡举办的互动节上，索尼Home平台部主管Peter Edward表示，与《Second Life》等社区型网络服务不同，PS3的《HOME》将会是"绝对安全"的。"对于想要在那里宣传自己品牌的公司来说，那里将会是一个安全的地方，他们的品牌绝不会被无政府主义行为破坏。"Edward表示，对于那些在《HOME》中胡作非为的人，索尼将可能对其永远封号，除非他们搬家并且再买一台PS3，否则将无法再接入《HOME》的世界。



特报 育碧急速膨胀，进军电影业



■育碧蒙特利尔。

今年2月，育碧宣布其正在拍摄一部根据年度重头戏《刺客信条》制作的短片，育碧发言人在媒体的采访中说："我们可能考虑未来拍摄更长的电影或电视剧。"

8月13日，在"第5届爱丁堡互动节"上，育碧CEO Yves Guillemot表示他们将会打入电影和书刊发行市场，不过他并没有透露第一部电影或书籍将会是什么。Guillemot表示，进入电影市场对于育碧来说是很自然的选择，因为他们希望基于一个品牌推出多样化的娱乐产品。Guillemot说："我们开始制作电影不是因为我们想做，而是我们不得不做。如果不做，我们就无法发挥次世代的优势。"之前育碧陆续宣布将会推出《波斯王子》的电影版和《刺客信条》的小说版，已经体现了育碧进军电影和出版领域的苗头。Guillemot还表示，他认为进入次世代后，要想在游戏产业继续发展，有三个重点：开发AAA级大作、衍生出系列化作品，以及利用互联网。

育碧去年招聘了500多人，在加拿大蒙特利尔还开办了一所游戏大学。由于现在做一款游戏动辄200人，Guillemot表示育碧是"招多少人都嫌少"。育碧计划在其他国家陆续开设游戏大学，接下来的第一站将会是中国。另外育碧还在蒙特利尔成立了一个CG动画工作室。


▲《波斯王子》电影版概念图。

软件 《GTA IV》科幻版？《原型》降临纽约！



7月份美国《Game Informer》杂志报道Radical Entertainment(注)公司正在制作一款极具野心的新作《原型》(Prototype)，这款游戏堪称科幻版《横行霸道IV》：背景同样是取材自纽约，并且同样有着极高的探索自由度。最近这款游戏终于正式公开详情。

《原型》的主角叫做Alex Mercer，由于神秘的科学试验事故，Mercer具备了变形能力，他可以通过吸收敌人的DNA(同时将对方杀死)变成对方。游戏刚开始，戴着帽子的Mercer站在纽约时代广场，这时地面突然裂开，从地底冒出一颗巨蛋。接着整个时代广场一片慌乱，军方的武装直升机、坦克、装甲车和大批士兵进入时代广场。因为未知的原因，Mercer不仅要用他的变形能力摧毁巨蛋，还要与军方战斗。

Mercer是一个没有固定形状的人，他几乎可以变成一切，例如从手臂长出刀状物，或者在身体里长出犰狳般的壳。更加有趣的是吸收DNA的能力。只要杀死对方，就可以看到他们的身体变成流体，并且流到Mercer的腿上，这表明已经存储了对方的数据，能够变成他们的样子。Mercer可以用这种能力变成军队指挥官，指挥军队帮助他战斗，或者用这种能力潜入基地。除了会变形外，Mercer本身的能力也很丰富，例如可以沿着大厦的墙面奔跑，到达一定高度的时候向后弹跳到直升机上，将飞行员从驾驶舱中扔出去，然后自己驾驶直升机，用导弹轰炸目标。通过屏幕的按键提示，会有很多紧张刺激的精彩动作。

本作将会有极高的自由度，整个纽约任由玩家探索，玩家的目标是揭开神秘阴谋，并寻找自己的"原型"。本作将于2008年发售，对应X360和PS3。



小贴士 TIPS

Radical Entertainment：位于加拿大范库弗市，创办于1991年，曾为THQ、微软等公司开发游戏，2005年被Vivendi收购。

软件 非洲大草原！《孤岛惊魂2》公布



育碧虽然收购了“《孤岛惊魂》系列”的发行权，但由于原作开发商Crytek正忙着为EA开发《孤岛危机》，因此续作《孤岛惊魂2》(Far Cry 2)早已交由育碧蒙特利尔制作室开发。最近育碧正式公开了该作的游戏内容。

《孤岛惊魂2》将会以非洲大草原为背景，分为两个完全开放的巨大世界，总面积达到了50平方公里。《孤岛惊魂》以逼真的丛林场景著称，本作目前公开的虽然都是广袤的大草原场景，但预计也将会加入非洲丛林场景。本作的场景可视距离很远，并且会有很多驾车追逐战斗要素。本作的剧情架构也是开放式的，玩家的自由行动会触发不同的事件，不需要按照特定的剧情线路发展。据称本作的剧情本身会自己发展，玩家扮演的是事件的参与者，而不是决定者。

在《孤岛惊魂2》中，玩家扮演的不再是Jack Carver，标志性的兽化能力系统也被取消，将不会再有超现实的元素。本作将于2008年春季推出PC版，家用机版情况未明。

特报 微软/EA再度“交换高层”

上个月，微软宣布其互动娱乐部副总裁彼得·摩尔辞职，由前EA全球游戏制作室总裁Don Mattrick接替其职务，而摩尔将会担任EA Sports总裁。此举被欧美媒体称为“高层交换”，甚至“人质交换”，而最近EA又有一名重要高层投奔微软。


John Schappert

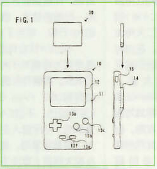
8月9日，微软宣布招聘前EA高层John Schappert率领其Xbox LIVE和Windows LIVE部门。Schappert于1994年创立佛罗里达游戏开发商Tiburon Entertainment，后来这家公司被EA收购成为EA Tiburon，该公司的代表作正是EA Sports头号大作、美国国民级游戏“《麦登NFL》系列”。此次微软招募Schappert是专门为其设立了一个新职位，即“LIVE、软件及服务部副总裁”，他的直系上司正是同样来自EA的Don Mattrick。

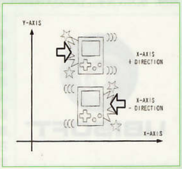
就在微软宣布招募Schappert的同一天，EA宣布其招募了一位高级管理人员——前Palm Computing公司移动内容及无线服务部首席运营官Barry Cottle。Cottle将会担任EA Mobile高级副总裁兼总经理。EA Mobile是EA四大部门之一的EA Casual的一部分，其前身是EA在2005年末收购的著名手机游戏开发商Jamdat。

特报 任天堂动作感应掌机曝光？

从专利商标局的最新注册专利信息中，往往可以挖掘到很多有趣的信息。最近有人发现任天堂在美国专利商标局注册了一种新掌机的专利，其特征在于使用了动作感应技术。

这份专利是任天堂于3月30日提交的，8月2日才在专利局的网站上公开。这种掌机采用了一种全新的控制器系统，能够感应机身的倾斜、移动和冲击，并反映到游戏中。这份文件用75页的篇幅详细解释了该掌机感应左右移动、倾斜和对机身的压力的感应。有趣的是，文件中的图示使用的是GB的掌机造型，看起来应该是解释概念型技术而随意绘制的草图。对此技术，任天堂的官方声明是：“我们每年都提交数百种专利，这只不过是其中之一。”





新闻短波

PS3“降价150美元”

最近索尼旗下的金融部门推出了信用卡申办的优惠措施，凡是成功获批索尼信用卡的申办者，只要在Sony Style网络商城购物，即可获得150美元的折扣，而Sony Style也销售499美元的60GB PS3，也就是说，申办索尼信用卡即可享受到PS3的150美元打折优惠。不过此次优惠活动将于8月31日结束。

60GB版PS3原售价599美元，7月份降价到499美元，不过该版本PS3秋季后将不再供应。今后将只卖599美元的80GB版PS3。

《世嘉拉力REVO》PSP版



世嘉日前宣布将会推出《世嘉拉力REVO》的PSP版，本作由Bugbear Entertainment公司(代表作《Flatout》)制作。

“四红”当“三红”

据微软内部员工透露，从今年年中开始，微软客服部门接到了大量三红投诉，但其中很多其实并非“三红”，而是“四红”。X360在视频线脱落的情况下会出现四红灯报错，与三红灯完全是两码事，但由于很多用户不了解三红和四红的区别，因此经常把四红当作三红处理，造成了X360返修率高于实际故障率的情况。为此微软计划未来取消四红报错提示。

NDS成为教学工具

日本大阪电气通信大学日前宣布将会把NDS当作辅助教学工具，该校的大一、大二学生将会使用NDS学习英语、物理、力学等科目。此前该校已经实验性地使用《英语菜鸟的成人DS训练》作为辅助学习软件，获得了学生的高评价，并提高了总体成绩。该校表示今年秋季开始将会独立开发英语学习软件，并且很可能投放市场。

PSP独占《异形对铁血战士》

Sierra Entertainment公司宣布其已经从20世纪福克斯获得授权，将会在PSP上推出一款《异形对铁血战士》，本作将于今年12月电影版《异形对铁血战士2》上映期间推出。游戏由英国Rebellion Developments公司开发，此前该公司曾于1995年在雅达利美洲虎主机上开发过《异形对铁血战士》的第一部游戏版。



《生化奇兵》开发商易名

最近Take-Two宣布其旗下的多家游戏制作室将会更名，全部打上2K的头衔，其中《生化奇兵》开发商Irrational Games(注)将会更名为2K Boston。

由于长期过于依赖Rockstar及其“《GTA》系列”，Take-Two公司的运营状况存在太多变数，因此最近几年Take-Two一直在努力打造新品牌，推出了不少精品的2K Games就是Take-Two重点培养的发行品牌之一。

小贴士 TIPS：Irrational Games：1997年由FPS名作《网络奇兵》的三位主力制作人员创办，两年后推出的《网络奇兵2》引起轰动，2006年1月9日被Take-Two收购。

新闻短波

Wii产量受限

去年11月发售以来，Wii长期处于脱销状态，任天堂社长岩田聪曾为此公开致歉，表示主要原因是遭遇生产瓶颈。近日据台湾《电子时报》报道，Wii的生产瓶颈主要在于某些元器件的供应非常紧张，台湾的某元件供应商透露，供货问题要到明年才能得以解决。

《黑手党2》

根据德国游戏评级机构USK透露的消息，Take-Two公司将会在莱比锡游戏展上公开著名《GTA》式犯罪游戏《黑手党》的续作，不过《黑手党2》只会公布预告片，不会提供试玩。

NDS《WE》新作



Konami于8月17日宣布将会在NDS上推出一款《世界足球 胜利十一人 GOAL X GOAL》，该作将充分应用NDS的Wi-Fi功能，可以进行2对2比赛。游戏将于10月25日发售。

GameSpy支援UE3

Epic Games公司于8月15日宣布将会与著名网站兼在线游戏技术供应商Gamespy合作，将GameSpy的网络技术应用到"虚幻引擎3"中。此次为"虚幻引擎3"添加的新功能仅面向PC和PS3，X360的网络技术仍然依靠Xbox LIVE。

《战神》制作人PSP新作

《战神》制作人David Jaffe在单飞前的最后一款游戏是PS3上的下载游戏《Calling All Cars!》，在这款游戏中玩家的目的是逮捕逃走的罪犯，将其关回监狱。最近根据英国PSP官方杂志报道，《Calling All Cars!》很可能会推出PSP版，并且会有完整的多人模式。不过目前索尼官方并未发表声明。

《刺客信条》限定版



育碧宣布《刺客信条》将于10月开始在澳大利亚接受订购，订购的玩家可以获得限定版套装。该套装采用具有浮雕效果的金属包装盒，赠送一本漫画和特别DVD，其中收录了大量壁纸、屏保以及影像。购买者还将获得"The Artefact"VIP帐号，使用该帐号可以从官网获得独家内容。

提供订购的《刺客信条》售价不菲，PS3版为119.95澳元（约94美元），X360版为109.95澳元（约86美元），PC版为89.95澳元（约70美元）。

《战神》电影仅支持HD-DVD?

《战神》制作人David Jaffe日前透露，环球两年前就已经买下了《战神》电影版拍摄权，目前剧本仍在撰写中。但由于环球只支持HD-DVD，因此作为索尼标志性品牌之一的《战神》将可能非常讽刺的没有蓝光版。

硬件 PS2从此也能玩动作感应游戏！



周边设备开发商In2Games公司最近获得了760万英镑的风险投资，通过这笔投资In2Games公司正在大力开拓业务，推广新产品。

其中一种产品就是PS2的动作感应控制器和配套游戏。这套产品将于今年圣诞商季期间在英国推出。

In2Games公司推出的这批产品叫做"RealPlay"系列，首批六款游戏都将各自带有一种独特的控制器。《RealPlay网球》带有一个无线的网球拍，《RealPlay台球》带有一个台球杆，《RealPlay高尔夫》带有高尔夫球杆，《RealPlay赛车》带有方向盘，而《RealPlay保龄》带有无线保龄球。还有一款游戏叫做《RealPlay Puzzlesphere》，它的控制器是一个球体，玩家可以控制该球体做出各种动作。

《RealPlay》的每款游戏都与相应的无线控制器捆绑销售，售价为29.99英镑，与普通游戏售价基本相当。

特报 顶尖游戏杂志《EGM》出版商濒临破产！

Ziff Davis Media是美国著名的游戏传媒集团，旗下的出版物包括鼎鼎大名的《电子游戏月刊》(EGM)、《PC Magazine》，以及享有盛誉的游戏网站1up，其中发行量超过60万的《EGM》创办于1989年，是上世纪90年代美国最具影响力的游戏杂志。然而进入2002年之后，游戏零售大亨GameStop集团旗下的《Game Informer》杂志后来居上，以超过200万的发行量将《EGM》远远甩在身后。此外Ziff Davis旗下的《OPM》**(注)**等杂志更是相继停刊，其经营业绩日益恶化。8月17日，Ziff Davis宣布其欠下3.9亿美元巨债，且无力偿还利息。

Ziff Davis刚上任不久的CEO Jason Young表示，从公司运作来说Ziff Davis是"非常健康"的，可惜背负的债务实在太沉重。最近有消息称Ziff Davis可能会按照第11章破产条例被清盘，不过Young表示他们可能会进行庭外债务重组，希望避免破产境地。为了偿还债务，最近Ziff Davis一直在砸锅卖铁，最近刚卖掉了旗下的Ziff Davis Enterprise（旗下杂志包括《eWEEK》、《CIO Insight》等），Insight风险投资公司以1.6亿美元将其收购。但是5月份Ziff Davis的第一季度财务报告显示，该公司的业绩又下降了19%。Young指出，Ziff Davis处境艰难的主要原因是目前出版业的大环境非常恶劣。



▲《EGM》曾是美国铁杆玩家的首选读物。

特报 吞并在即？EA成为育碧大股东

2004年EA通过投资公司收购了育碧约20%的股份，成为仅次于企业创始人Guillemot家族（持股22.8%）的第二大持股者。在当时曾经引起轩然大波，Guillemot家族称其为恶意收购。但在其后的两年多时间里，EA一直没有动静，似乎并没有打算真正收购育碧。而根据最近法国金融市场监督机构（AMF）的一份报告显示，截至8月3日，EA已经拥有育碧的700万股，相当于其24.86%的股份。

UBISOFT™

不过EA并没有增购育碧的股份，持股权的提高是因为育碧对于持股两年的投资者规定了奖励的条款。育碧同时确认，目前EA的持股权已经超过育碧CEO Yves Guillemot及其家族控制的16.8%的股份。不过EA表示他们并不打算入主育碧董事局，但保留入主的权利。以EA所持股权，若入主育碧董事局，意味着今后育碧的战略决策将在很大程度上取决于EA。

小贴士 TIPS

OPM：全称是"美国官方PlayStation杂志"，1997年9月创刊卡，因附送SCEA官方授权的试玩游戏碟而大获成功，2007年1月号为该杂志的停刊号。

游戏情报站 新闻 综述 编辑视点 评论

本期新闻综述

软件缺陷与硬件缺陷

8月12日，《纽约时报》发表了一篇名为“X360状态失调？忠诚者并不担忧”的文章，讲述了目前仍未得到解决的X360三红问题。该文采访了一些忠实用户，他们大多遭遇数次三红故障，但仍然忠心耿耿地支持X360，并热烈期待《光环3》的发售。《纽约时报》由此得出结论：虽然X360的故障率之高在消费电子行业几乎前所未有，但就像Windows的蓝屏一样，铁杆用户们对X360的质量问题出奇地宽容。主要原因在于目前的X360用户大多为铁杆支持者，X360丰富的游戏阵容让他们欲罢不能。不过微软要想让X360成为大众化主机，必须尽快解决三红问题。

就在《纽约时报》的文章发表当日，SCEA公关部高级主管Dave Karraker在PlayStation官方博客幸灾乐祸地说：“最近大家对于我们某竞争者的主机有很多关于可靠性方面的非议……”Karraker接着大谈PS3的质量优势，并且举了最近国外一些铁杆PS3支持者进行的PS3质量测试的结果，表示PS3在极端恶劣的环境下连续运行108小时仍然完好无损。据称PS3的故障率仅仅只有0.02%，对于一部高性能游戏机来说是极其令人惊讶的超低故障率。

X360大作源源不绝，可硬件质量却让人难以放心，而质量过硬的PS3却严重缺乏高品质软件，难怪Wii能够旁若无人地迅速迈过千万大关。根据国外的拆机报告，最新版X360仍未采用65纳米生产工艺，三红隐患仍然存在，今年秋冬期间的游戏高峰期里，微软的三红噩梦仍将继续，甚至可能愈演愈烈；PS3方面则是迟迟无法拿出真正发挥主机性能的作品，大多数开发商仍然摸不透PS3的游戏开发环境，曾以游戏阵容制胜的索尼正在闹一场旷日持久的“游戏荒”。索尼与微软，这对斗得遍体鳞伤的天敌都要等到2008年才有望摆脱噩梦。



■虽然被恶讽为烤箱，但PS3质量可靠是不争的事实。

本月争议事件

玩家联合致信施瓦辛格

在无数暴力电影中饰演硬汉形象的施瓦辛格如今正成为暴力游戏的坚决抨击者。不久前加州政府试图禁止向未成年人销售暴力游戏的法案被联邦法院驳回，但随后不久，加州州长施瓦辛格宣布将代表州政府就该法案提出新一轮上诉，并表示他将通过各方面努力让该法案得以通过。

美国娱乐软件协会ESA随后通过其下属的“电子游戏投票者网络”(VGVN)倡议玩家捍卫游戏产业自主管理权，通过联合致信州长的方式要求其撤销上诉决定。VGVN网站提供了市民致州长信的标准格式，以及各种建议和参考，并通过一些游戏网站广泛发动玩家。

本月关注比赛

斗剧07《KOF98》中国称雄

日本格斗游戏大赛“斗剧2007”的决赛于8月11日～13日举行，中国选手参加了《铁拳5 暗之复苏》、《街头霸王Ⅲ 三度冲击》、《格斗之王98》等多个项目的比赛。在8月12日举行的《格斗之王98》项目的决赛阶段比赛中，中国入围选手均表现出色，不负众望，一路过关斩将之后在总决赛时顺利会师。最终，来自广州的“小孩”技高一筹，击败北京的《KOF》名将程龙，荣登冠军宝座，程龙获得亚军。这也是目前为止中国格斗游戏玩家在国际大赛舞台上最为辉煌的一刻。

本月市场观察

Wii带动众多产业

随着Wii的热卖，相关产业也受益匪浅。据《日经新闻》报道，任天堂的Wi-Fi元件供应商美上美公司营业利润达到了过去的5倍。在2006年，全球加速感应器产业的整体规模达到了过去的3倍，除了Wii外，很多手机和移动设备也开始使用加速感应设备。

MTV斥资5亿入侵游戏业

MTV电视网的母公司维亚康姆近年来大力投资于游戏产业，去年以1.75亿美元收购了《吉他英雄》的开发商Harmonix，目前看来这只不过是他们的一次热身。

路透社于8月16日报道，MTV计划在未来两年内投入5亿美元到游戏业务，让游戏成为该公司的重点发展计划之一。MTV目前正计划将游戏与其电视和网络传媒深入结合。

流言板

X360《莎木3》？

“《莎木》系列”虽然在商业上遭到惨重损失，但也获得了大批铁杆支持者，人们期待着世嘉继续讲述《莎木2》未完结的故事。最近国外流传出一份据称仅限于内部参考的“世嘉TGS出展游戏名单”，这份名单中可以看到不少名作续集的名字，例如《VR战士Kids 2》、《如龙3》等，而让FANS等待了6年的《莎木3》也赫然出现于其中，据称该作将会是X360游戏。可惜几天后TGS举办单位CESA发布的官方名单中却都是已经公布的作品，尽管如此，按照以往的惯例，重点大作的名单不事先公开是很正常的事，所谓“内部参考名单”的说法并不是没有可能。



可信度 ★☆☆☆☆

索尼收购Rockstar？

7月30日SCEA第三方关系部主管Michael Shorrock曾经透露，目前Rockstar正在为PS3打造一款“将为整个游戏业界设立新标准”的原创独占大作，可见索尼与Rockstar之间的关系非常密切。最近更是有消息称，索尼将可能收购Rockstar！这则消息是索尼工作人员参加Activision公司的某活动时向国外记者透露的，并没有在正式场合声明，目前也没有任何更权威的消息渠道对此做出声明。

作为《GTA》的开发商，Rockstar的影响力不言而喻，不过其母公司Take-Two恐怕不会轻易割爱。况且就算收购了Rockstar，《GTA》的发行权仍然掌握在Take-Two手中，PS3不大可能独占《GTA》。

可信度 ★☆☆☆☆

本期关注数字

10GB

PS3秋季大作《天剑》的开发商Ninja Theory公司日前透露，《天剑》仅音频文件的总容量就达到了10GB，其中游戏音乐总长度达3.5小时，收录了4500句对话，长达1.5小时的过场动画对白共使用了11种语言录制。因此Ninja Theory公司表示蓝光光碟对次世代游戏来说是绝对必要的。

500 000

Tecmo宣布，《忍者龙剑传Σ》目前全球出货量已经突破50万套。作为一款加强版性质的作品，能够在用户基数较低的PS3上获得如此佳绩实在是令人满意。

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

2007年7月30日～2007年8月5日

1 J联盟 胜利十一人2007 俱乐部锦标赛 PS2

Jリーグウイニングイレブン2007 クラブチャンピオンシップ

■Konami■2007年8月2日发售■SPG■6980日元■上周排位：–



本作收录了欧洲各国俱乐部选手的详细资料和两支全新的南美足球俱乐部队伍，全新的"幻想之星"模式中会让玩家模拟队伍中的一名球员，来体会更真实的足球比赛，再配合上知名足球解说员的讲解，一定会让你了解到更多球场上战术运用的精妙之处。

本周：149 584套 累计：149 584套

排名	游戏	信息	销量	机种
2	马里奥聚会8 マリオパーティ8	■Nintendo■2007年7月26日发售 ■ETC■5800日元■上周排位：1	◆本周 134786套 ◆累计 399739套	Wii
3	大众高尔夫5 みんなのGOLF5	■SCEJ■2007年7月26日发售 ■SPG■6980日元■上周排位：2	◆本周 64093套 ◆累计 216472套	PS3

4 美妙世界 NDS

すばらしきこのせかい

■Square Enix■2007年7月27日发售■RPG■6800日元■上周排位：4



野村哲也的人设、魄力十足的动画以及将NDS上下屏联系起来的跨屏战斗方式让本作在许多方面都散发着独特的魅力，在战斗中合理组合徽章不但会起到事半功倍的效果，由此衍生出来的收集要素也相当丰富，并且通关后还有数量繁多的新任务等待玩家依次挑战。

本周：33 111套 累计：109 828套

排名	游戏	信息	销量	机种
5	塞尔达传说 幻影沙漏 ゼルダの传说 梦幻の砂时计	■Nintendo■2007年6月23日发售 ■A·RPG■4800日元■上周排位：8	◆本周 29088套 ◆累计 724188套	NDS
6	Wii Sports Wiiスポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：10	◆本周 27815套 ◆累计 1966307套	Wii
7	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：–	◆本周 27187套 ◆累计 1540095套	Wii

8 锻炼脸部表情的DS训练 NDS

フェイスニングで表情丰かに印象アップ 大人のDS颜トレーニング

■Nintendo■2007年8月2日发售■ETC■4800日元■上周排位：–



让脸部的肌肉得到适当的运动，不但有助于保养皮肤、延缓衰老，恰如其分地用表情来面对每天遇到的人也会给大家留下美好的印象，因此这款面向全年龄层消费者的软件便孕育而生了，玩家只需要确定好自己的目标并配合软件推荐的锻炼计划便可达到最佳的使用效果。

本周：22 276套 累计：22 276套

排名	游戏	信息	销量	机种
9	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：–	◆本周 21254套 ◆累计 4848169套	NDS
10	锻炼眼力的DS训练 见る力を实践で锻える DS眼力トレーニング	■Nintendo■2007年5月31日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：–	◆本周 21168套 ◆累计 501127套	NDS

本周多款游戏都延续了上周的热销继续保持在比较靠前的位置，而PS2游戏《J联盟 胜利十一人2007》则依靠系列累积的人气一举摘得桂冠，使榜单呈现出长期以来难得的"百花齐放"的局面。新上榜的《锻炼脸部表情的DS训练》是一款延续"锻炼风潮"的新形态作品，看来任天堂已经从以往"脑白金软件"的"内在锻炼"慢慢向更贴近大家生活的"外在表现"进行转移，势必用一系列软件拉拢潜在的中老年消费群体。

2007年7月23日～2007年7月29日

排名	游戏	信息	销量	机种
1	马里奥聚会8 マリオパーティ8	■Nintendo■2007年7月26日发售 ■ETC■5800日元■上周排位：–	◆本周 264953套 ◆累计 264953套	Wii

2 大众高尔夫5 PS3

みんなのGOLF5

■SCEJ■2007年7月26日发售■SPG■6980日元■上周排位：–



将"高贵"的高尔夫运动搬到大多数人都可以享受到其中乐趣的家用机平台一直都是该系列最大的魅力所在。除了保留传统的击球方式外，新加入的"本格SHOT"一旦上手就欲罢不能，再配合上完善的网络对战功能，任何玩家都可以用自己的方式获得最大的满足。

本周：152 379套 累计：152 379套

3 太鼓之达人DS 触控音乐祭！ NDS

太鼓の达人DS タッチでドコドン！

■NBGI■2007年7月26日发售■MUG■4800日元■上周排位：–



不久前众多玩家大胆猜测利用触控笔模拟击鼓的操作终于在本作身上得到了最好的验证。游戏中收录了30多首大家耳熟能详的歌曲，保留传统按键的操作方式也让新老玩家都可以找到最适合自己的方式进行游戏，甚至不断挑战各种任务收集换装道具的设定也相当有趣。

本周：93 909套 累计：93 909套

排名	游戏	信息	销量	机种
4	美妙世界 すばらしきこのせかい	■Square Enix■2007年7月27日发售 ■RPG■6800日元■上周排位：–	◆本周 76717套 ◆累计 76717套	NDS

5 机动战士高达 MS战线 0079 Wii

机动战士ガンダム MS战线 0079

■NBGI■2007年7月26日发售■ACT■6800日元■上周排位：–



本作的故事背景取材于一年战争中4款描写地面战争的作品，并收录了经典的角色和众多让人难忘的名场面，战斗部分则以第一人称的视点展开，而结合Wii的体感操作，瞄准、射击、挥剑等动作都可以让玩家体会到更真实的临场感，是一款FANS绝不能错过的作品。

本周：45 692套 累计：45 692套

排名	游戏	信息	销量	机种
6	横行霸道：自由城故事 グランド・セフト・オート・リバティシティー・ストーリーズ	■Capcom■2007年7月26日发售 ■ACT■4980日元■上周排位：–	◆本周 44939套 ◆累计 44939套	PSP
7	上古卷轴IV：湮灭 The Elder Scrolls IV：オブリビオン	■Spike■2007年7月26日发售 ■RPG■7800日元■上周排位：–	◆本周 40168套 ◆累计 40168套	X360
8	塞尔达传说 幻影沙漏 ゼルダの传说 梦幻の砂时计	■Nintendo■2007年6月23日发售 ■A·RPG■4800日元■上周排位：4	◆本周 36968套 ◆累计 695100套	NDS
9	实况力量职业棒球14 实况パワフルプロ野球14	■Konami■2007年7月19日发售 ■SPG■6980日元■上周排位：1	◆本周 33679套 ◆累计 186945套	PS2
10	Wii Sports Wiiスポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：5	◆本周 32388套 ◆累计 1938492套	Wii

本周榜单中两款已经先于欧美地区发行的美式游戏绝对是值得关注的焦点，"《横行霸道》系列"是日本游戏市场中少有的，颇受玩家推崇的美式游戏之一，除了超高的自由度之外，可以让人尽情宣泄情感的游戏系统也是受到面临各种压力的日本玩家欢迎的主要原因；《上古卷轴IV：湮灭》作为一款X360游戏能够进入榜单也是以特色的系统取胜，更讲究育成方法的成长系统也是在很多日式RPG游戏中很难体会到的。

数字飚榜

2007上半年日本家用游戏市场扫描

日前日本媒体发表的一份2007年上半年日本家用游戏销量前100位的榜单（统计时间：2007年1月1日～2007年7月1日），而由于篇幅的关系，本期就为大家列出前20位游戏的排名，从中我们也不难看出，在目前次世代主机更新换代的特殊时期，日本掌机游戏的市场已经较以往有了大幅度的增长，包括夺得冠军的《怪物猎人携带版 2nd》在内的15款游戏也预示着掌机市场的美好前景，而次世代主机大战中Wii则凭借全新的体感操作和价格的优势赢得了初步胜利，前途一片光明，当然大家也没必要因为以下的数据而耿耿于怀，只要今后能够玩到让自己满意的作品就是作为玩家的我们最大的幸福了。

游戏平台软件概况

排名	平台	数量	销量
1	NDS	57款	16 135 686套
2	Wii	12款	3 809 378套
3	PS2	19款	3 719 378套
4	PSP	8款	2 254 957套
5	PS3	2款	366 728套

软件厂商综合排名

排名	厂商	游戏数量	累计销量
1	Nintendo	32款	11 590 001套
2	Capcom	7款	2 712 630套
3	Square Enix	7款	2 282 396套
4	NBGI	14款	2 157 303套
5	SEGA	10款	1 405 884套

2007上半年日本游戏软件TOP20

排名	游戏名称	发售时间	平台	累计销量
1	怪物猎人携带版 2nd	2007.2.22	PSP	1 231 624套
2	Wii Sports	2006.12.2	Wii	1 128 701套
3	口袋妖怪 钻石·珍珠	2006.9.28	NDS	893 743套
4	第一次的Wii	2006.12.2	Wii	810 616套
5	耀西岛DS	2007.3.8	NDS	788 530套
6	新超级马里奥兄弟	2006.5.25	NDS	787 813套
7	勇者斗恶龙怪物篇 Joker	2006.12.28	NDS	765 365套
8	更能锻炼大脑的成人DS训练	2005.12.29	NDS	724 724套
9	无双大蛇	2007.3.21	PS2	627 756套
10	雷顿教授与不可思议的小镇	2007.2.15	NDS	586 676套
11	成人常识力训练DS	2006.10.26	NDS	532 325套
12	来吧！动物之森	2005.11.23	NDS	530 157套
13	最终幻想XII 亡灵之翼	2007.4.26	NDS	500 543套
14	马里奥赛车DS	2005.12.8	NDS	464 847套
15	逆转裁判4	2007.4.12	NDS	455 540套
16	超级纸片马里奥	2007.4.19	Wii	449 393套
17	塞尔达传说 幻影沙漏	2007.6.23	NDS	448 886套
18	横行霸道：圣安德里斯	2007.1.25	PS2	399 837套
19	锻炼大脑的成人DS训练	2005.5.19	NDS	387 367套
20	英语菜鸟的成人DS训练 更多的英语泡菜	2007.3.29	NDS	365 448套

2007日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	7月30日～8月5日	7月23日～7月29日
1	NDSL	4 336 517台	135 729台	150 494台
2	Wii	2 259 526台	61 498台	77 169台
3	PSP	1 186 460台	33 886台	35 068台
4	PS3	543 430台	24 289台	28 829台
5	PS2	444 887台	12 784台	11 757台
6	X360	142 901台	2 691台	3 872台
7	GBM	206 57台	413台	263台
8	GBA SP	188 87台	228台	228台
9	NGC	8 458台	68台	102台
10	NDS	2 296台	75台	90台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作　把握游戏流行趋势

统计日期 2007年7月22日～7月28日



1 吉他英雄 80年代摇滚再现 Guitar Hero Encore Rocks the 80s　PS2

■Activision ■2007年7月24日发售 ■MUG ■上周排位：－

作为一款资料片性质的作品，80年代的摇滚音乐无疑是本作最大的卖点，除了完全照搬《吉他英雄 II》外，以新游戏的定价贩卖30首新曲目的做法也让大多数欧美玩家颇有微词，甚至还有玩家还毫不客气地将本作称为"《吉他英雄 II》80年代缩水版"。

本周：374 519 套　累计：374 519 套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
2	美国大学橄榄球 08 NCAA Football 08	EA 2007年7月17日发售	SPG 上周排位：1	106293套	467834套	X360
3	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo 2007年4月22日发售	RPG 上周排位：3	97663套	3344891套	NDS
4	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：4	95171套	3974505套	Wii
5	云斯顿赛车 08 NASCAR 08	EA 2007年7月23日发售	RAC 上周排位：－	70159套	70159套	X360
6	第一次的 Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：6	59961套	1753628套	Wii
7	美国大学橄榄球 08 NCAA Football 08	EA 2007年7月17日发售	SPG 上周排位：2	58348套	227472套	PS2
8	吉他英雄 II Guitar Hero II	RedOctane 2007年4月3日发售	MUG 上周排位：8	43418套	2856780套	PS2
9	马里奥聚会 8 Mario Party 8	Nintendo 2007年5月29日发售	ETC 上周排位：－	35620套	876731套	Wii
10	任天狗 Nintendogs	Nintendo 2005年8月22日发售	SLG 上周排位：9	31071套	5315942套	NDS

统计日期 2007年7月29日～8月4日



1 马里奥足球 激情四射 Mario Strikers Charged　Wii

■Nintendo ■2007年7月30日发售 ■SPG ■上周排位：－

虽然足球游戏对于欧美玩家来说已如家常便饭，但凭借马里奥等众多任天堂明星的号召力，本作的魅力已经远超于一般的足球游戏。玩家不但可以选择个性鲜明的同伴辅助自己进攻，利用球场中的各种道具也让比赛热闹非凡，甚至在射门或发动技能时的小游戏也非常精彩。

本周：158 713 套　累计：158 713 套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
2	吉他英雄 80年代摇滚再现 Guitar Hero Encore Rocks the 80s	Activision 2007年7月24日发售	MUG 上周排位：1	140445套	514964套	PS2
3	Wii Sports Wii Sports	Nintendo 2006年11月19日发售	SPG 上周排位：4	91946套	4066451套	Wii
4	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo 2007年4月22日发售	RPG 上周排位：3	91729套	3436620套	NDS
5	第一次的 Wii Wii Play	Nintendo 2007年2月12日发售	ETC 上周排位：6	54261套	1807889套	Wii
6	美国大学橄榄球 08 NCAA Football 08	EA 2007年7月17日发售	SPG 上周排位：2	48989套	516823套	X360
7	吉他英雄 II Guitar Hero II	RedOctane 2007年4月3日发售	MUG 上周排位：8	44922套	2901702套	PS2
8	马里奥聚会 8 Mario Party 8	Nintendo 2007年5月29日发售	ETC 上周排位：9	39117套	915848套	Wii
9	美国大学橄榄球 08 NCAA Football 08	EA 2007年7月17日发售	SPG 上周排位：7	30844套	258316套	PS2
10	云斯顿赛车 08 NASCAR 08	EA 2007年7月23日发售	RAC 上周排位：5	30239套	100398套	X360



被誉为"动作版《机战》"的本系列终于即将迎来最终章！本次为大家带来原创角色、机体以及8部首次参战的作品，一定会让萝卜控们看个过瘾！

文 十六夜
美编 菲菲

异世纪传说3 THE FINAL	Banpresto/FromSoftware	ACT
PS2 Another Century's Episode3 THE FINAL		日版
预定2007年9月6日	1人	6980日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

决定未来之战即将展开！

由BANPRESTO和FromSoftware共同开发的《A.C.E.3》终于公布了大量游戏相关资料，而被称作"动作版《机战》"的"《A.C.E.》系列"也终于即将迎来最终章。打破传统观念界限，收录众多机器人作品是系列一直被玩家津津乐道的特色，而本次就为大家带来了新参战的8部作品及其机体的介绍。除此之外，本作另一引人注目的地方就是聘请以《斯特拉的众神》以及"《Persona》系列"而广受大家关注的副岛成记担任原创主角的设计，而原创机体则是由柳濑敬之设计，难怪机体头部那么像《高达00》……

登场作品及可使用机体

NEW OVERMAN 王者盖纳
●王者盖纳(King Gainer)●支配者(Dominator)●帝骑枪

NEW 机动新世纪高达X
●高达X●高达X Divider●空霸高达●豹王高达●瓦萨格高达(Virsago)●阿什塔隆高达(Ashtaron)

NEW 机动战士高达
●元祖高达●FA高达

NEW 机动战士高达SEED
●自由高达●正义高达

NEW 交响诗篇
●涅瓦什(Nirvash)typeZERO●涅瓦什(Nirvash)typeZERO spec2●涅瓦什(Nirvash)typeZERO spec3●涅瓦什(Nirvash)type The・END●特米纳斯(Terminus)typeR909

NEW Turn A高达
●Turn A高达●Turn X

NEW 真・盖塔 世界最后之日
●真・盖塔-1●真・盖塔-2●真・盖塔-3

NEW 超时空要塞 PLUS
●YF-19●YF-21

机甲战记 龙骑
●龙骑-1型CUSTOM●龙骑-2型CUSTOM●龙骑-3型(后期型)●苍鹰

机动战士高达 逆袭的夏亚
●ν高达●灵格斯(Re-GZ)●沙扎比●亚格特・多卡(JAGD DOGA)丘尼机●亚格特・多卡(JAGD DOGA)柯斯机

机动武斗传G高达
●神高达●师匠高达

剧场版 机动战舰抚子 黑暗王子
●黑百合●夜天光

新机动战记高达W 无尽的华尔兹
●W高达Zero

圣战士旦拜因
●比尔拜因●旦拜因

超时空要塞 可曾记得爱？
●VF-1S・辉机●VF-1S・福克机●VF-1S・麦克斯机

Brain Powered
●Yuu・Brain●Hime・Brain●Neri・Brain

灵光之翼
●七神●樱花王

A.C.E.原创机
●伊斯布劳



巴雷尔・奥兰多

CV：浪川大辅

被地球连邦军高官收养的巴雷尔不仅博学多识，更是出色的驾驶员。在某一天巴雷尔遭到了神秘未确认生命体的袭击，幸好有菲相救才幸免于难。

菲・罗修纳蒂

19岁的菲是连邦军驾驶员，目前隶属于地球圈治安维持实战部队"隆德・贝尔"，测试新型机伊斯布劳。

伊斯布劳

连邦军最新开发建造的实验型机体，拥有优秀的机动性以及运动性，独特的外装甲设计能够根据战局装备各种配件。

©サンライズ©サンライズ・バンダイビジュアル・バンダイチャンネル©1998 NADESICO制作委员会©创通・サンライズ
©1998 永井豪・石川贤／《真・盖塔》制作委员会©Project EUREKA・MBS©BANPRESTO 2007©2007 FromSoftware

王者盖纳

OVERMAN 王者盖纳



CV：野岛裕史　驾驶员：盖纳·桑伽

利用将外装与动力一体化的剪影引擎系统，王者盖纳拥有和脊椎动物一样的内骨骼结构，机体由肌肉引擎驱动，利用电信号来刺激金属肌肉进行动作，做到如同真正人体的肌肉一样的效果。也正因如此，高机动高反应的王者盖纳最擅长超高速战斗，而它的OVER SKILL正是“加速”。

Turn A高达



CV：朴璐美

驾驶员：罗兰·赛亚克

搭载有I FIELD的Turn A高达能够有效防御敌人的光线攻击，推进器设置在腿部使机体获得了出色的机动性更能够在空中飞行，而利用背部搭载的纳米机械发生装置能够发动可以分解物质的月光蝶系统。在沉睡了2000多年后，Turn A高达因为偶然事件苏醒并在罗兰的驾驶下卷入了地球与月球之间的武装冲突，最后和同样是黑历史遗留下来的机体Turn X交战后一起再度被封印起来。

交响诗篇 涅瓦什 typeZERO



CV：三瓶由布子

驾驶员：兰顿·萨斯顿

CV：名冢佳织　驾驶员：尤莱卡

人类在宇宙中追寻着可以作为故乡的星球，最终来到了名为“约束之地”的星球。在这里，大气中充满着人类从未接触过的“トラパー”粒子，在经过研究之后发现这种未知粒子能够提供动力以及能源。随着神秘少女艾雯蕾佳的出现，兰顿终于实现梦想驾驶幻之LFO涅瓦什在天空中飞翔。

感动！经典主题歌助阵

作品名	收录曲	演唱者
真·盖塔 世界最后之日	HEATS	影山ヒロノブ
OVERMAN 王者盖纳	キングゲイナー・オーバー!	福山芳樹
Brain Powered	IN MY DREAM	真行寺惠里
机动战士高达SEED	Realize	玉置成实
机动新世纪高达X	DREAMS	ROMANTIC MODE
机动新世纪高达X	Resolution	ROMANTIC MODE
机动武斗传G高达	Trust You Forever	鹈岛仁文
新机动战记高达W	Endless Waltz	TWO-MIX

作品名	收录曲	演唱者
机甲战记 龙骑	梦色チェイサー	鲇川麻弥
圣战士旦拜因	ダンバインとぶ	MIQ
超时空要塞 PLUS	INFORMATION HIGH	SHARON APPLE
Turn A高达	ターンAターン	西城秀树
交响诗篇	DAYS	FLOW
交响诗篇	sakura	ニルギリス
超时空要塞 可曾记得爱	私の彼はパイロット(PART1)	饭岛真理

如同“《机战》系列”一样，当玩家选择好机体进入战斗后，游戏的背景音乐也会相应换为该作品的经典主题歌。没错，不是“主题曲”！在本作中玩家能够一边战斗一边聆听到那些振奋人心的主题歌，而更令我们激动的是演唱者都是原班人马！诸君，想像一下，伴随着影山兄贵的《HEATS》，驾驶充满魄力的真·盖塔在战场上热血厮杀将会是何等畅快！相信会有不少FANS为了能够多过一下“耳瘾”而故意延长战斗时间。



驾驶员：基拉·大和

CV：保志总一朗

扎夫特军根据从抢夺的地球联合军高达中获得的数据而建造的高达。自由高达运动性、机动性都相当出色，更在反中子干扰装置的保护下能够正常使用核引擎，因此不仅拥有强大、持久的火力，更能近乎于永久地开启PS装甲，真正做到攻防一体。

真·盖塔—1

真·盖塔 世界最后之日

驾驶员：流龙马

CV：石川英郎

虽然人类击退了神秘外星生物来访者，但随着早乙女博士的死，世界盖塔射线研究的权威机构早乙女研究所被废弃。盖塔队由于流龙马因杀害博士被判无期徒刑而解散。随着消失多时的来访者再次出现，全身深红，背生恶魔翅膀的真盖塔也同时神秘地出现在了原盖塔队成员的面前。

机动战士高达SEED

自由高达



机动新世纪高达X
高达X



驾驶员：卡洛德·兰

CV：高木涉

高达X不仅装备了可以让NT驾驶员通过精神力操纵“Mobile Bits”攻击目标的“闪光系统”，更配备了威力足以一击摧毁殖民卫星的“卫星微波炮”。在第7次宇宙战争中由加米尔·尼特（现自由号舰长）驾驶，战争结束后卡洛特·兰发现并成为了GX的驾驶员。

机动战士高达
高达

驾驶员：阿姆罗·雷

CV：古谷彻

地球联邦为扭转被动局面而秘密开发的MS。由于采用了以能源CAP为基础的光束步枪和光束军刀，使得高达拥有能够与战舰主炮相媲美的威力。而驾驶高达履历战功的阿姆罗，则逐渐验证了NewType的实力以及在战争中所起到的作用。



超时空要塞 PLUS
YF-19



CV：山崎たくみ　驾驶员：勇

为了替换现役的雷霆式战机，AVF启动了“Supernova”计划，而YF-19就是作为候选机型之一。机器人形态下的YF-19能够利用装备在腕部的针点防盾系统令敌人的攻击无效化；而可外挂超空间引擎则能让YF-19适应多种不同任务。



文 邪魔天使 美编 木仙



继去年10月发售的《风雨传说》之后又有一款"《传说》系列"的正统作品将在NDS上登场了，这就是《无瑕传说》。本作继承了系列深刻的主题和战斗动作性的特点，在容量上也比《风雨传说》多了不少，相信在经过了《风雨传说》的噩梦之后这款《无瑕传说》能让我们体会到系列真正的精髓。

Tales of Innocence

テイルズ オブ イノセンス

无瑕传说	NBGI	RPG
NDS	Tales of Innocence	日版
	预定2007年冬 游戏人数未定	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄:未定

STORY

在常年的世界规模的战乱中，王都雷格奴姆一直保持着优势，并处于和平之中，但是王都中出现了能使用超能力的异能者，他们的出现让人们陷入一片恐慌当中。异能者被认为是禁忌的存在，因此王都颁布了《异能者捕获适应法》，于是众多的异能者被抓了起来。而此时王都中某商人的儿子鲁卡发现了自己体内有一种神秘的力量……



▲作为王都中一个商人的儿子，鲁卡的生活很平凡，但超能力的觉醒宣告了平静生活的结束。



▲这两个人一定是欺负鲁卡的同学了。



鲁卡·米尔达

Ruca Milda 声 木村亚希子

年龄	15岁
身高	168cm
体重	56kg

生活在王都雷格奴姆的少年，是个成绩优秀头脑灵活的优等生，但因为性格比较内向所以经常被同学嘲笑。某一天他体内一股神秘的力量觉醒了，成为异能者的鲁卡其命运发生了根本性的改变。



伊莉娅·安妮米

Iria Animi 声 世本优子

年龄	15岁
身高	166cm
体重	53kg

因为被某一个神秘集团追捕而逃出村子的少女，性格大大咧咧容易生气，但人却很正直，带着一个很稀有的奇怪生物，战斗的武器是手枪，这在系列中也是比较少出现的武器。



▲无论是地图画面还是战斗画面本作都继承了系列的特色。



▲活泼可爱的少女、沉着冷静的少年，这两个性格完全相反的角色就是本作的男女主人公了。



▲伊莉娅眼前的神秘白袍人应该就是追捕她的神秘集团的成员了。



▲鲁卡与伊莉娅第一次见面的场景，两人的冒险从此开始。

线性战斗系统 POWER UP!

作为《传说》的正统作品本作的战斗系统自然是线性战斗系统了，游戏的战斗系统基于《深渊传说》，也有自由换线的概念，并在此基础上加入了空中战要素，可以说本作的战斗系统是集系列其他作品的大成的综合体。参加战斗的人数为3人，相信对于习惯了《传说》四人战斗的玩家而言有些不适应，这么做也许是机能不足的无奈之举吧。



◀伊莉娅带在身边的神秘生物，长着一对大耳朵，好可爱。



▲鲁卡使用的是双手剑，相信我们会看到许多熟悉的剑技。



▲空中战要素显然是借鉴于PS2版的《宿命传说 重制版》。



▲在体力和人物头像之间有一个条，看起来与《深渊传说》中的必杀槽很像哦。

立体的"无瑕"世界

与《风雨传说》一样，《无瑕传说》的大地图以及城镇都是3D的，在建筑物以及周围环境的造型上我们可以看出都是具有《传说》风格的东西，从目前公布的图片来看相信本作在画面上比《风雨传说》好了不少，起码在环境细部的描绘上是很尽心的。



▲船的甲板、石头的质感都显得很真实，可以看出本作的画质还是不错的。



▲城市和迷宫中的视角基本上是斜45度。



▲地图上可以看到敌人，不得不说这个设定是系列最好的。

©いのまたむつみ ©2007 NBGI ©藤岛康介

仙乐传说 拉塔特斯克的骑士（暂名）

2003年在NGC上发售的《仙乐传说》可以称得上系列的经典之作，许多创新的设定直接影响了后面的作品。这款《拉塔特斯克的骑士》的故事发生在前作世界再生之后两年，最引人注目的系统就是可以培养怪物与主角们一起战斗。

仙乐传说 拉塔特斯克的骑士（暂名）	NBGI	RPG
Wii テイルズオブシンフォニアラタトスクの骑士（假题）		日版
预定2008年春	游戏人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定




▲令人怀念的城镇，在本作中不知有何变化。不知道大家还能想到这是什么地方么？



艾米尔·卡斯塔尼尔 Emil Castagnier

新生巴尔马克斯塔发生的“血之肃清”事件中失去了双亲，性格耿直，但经常犹豫不决，对事情不敢自己下决定，为了保护玛尔塔签订了成为“拉塔特斯克骑士”的契约。

年龄	16岁
身高	169cm
体重	60kg

声 下野宏



玛尔塔·鲁阿尔蒂 Marta Lualdi

因为大树暴走而失去母亲的少女，性格开朗，觉得艾米尔有些女孩子气，不过她认为这是因为艾米尔本人很谦虚的原因。

年龄	16岁
身高	153cm
体重	43kg

声 钉宫理惠

操作带来的线性战斗的革命！

由于游戏平台是Wii，所以本作中战斗的操作自然与Wii的异质手柄脱不了干系，游戏中的战斗会充分利用到Wii的双节棍手柄，但考虑到“《传说》系列”战斗的高动作性，相信有不少玩家开始对自己的体力有些担心了吧？（笑）不管怎样，对本作的战斗操作还是值得期待的。





▲Wii的操作肯定会给本作的战斗带来一些变化，不过相信游戏还是会对应普通手柄的，不然一定累死。

Tales of Destiny テイルズオブデスティニー ディレクターズカット

宿命传说 导演剪辑版	NBGI	RPG
PS2 Tales of Destiny Directer's cut		日版
预定2008年初	游戏人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

以“《传说》系列”史上最有人气角色（没有之一）为主角的《宿命传说 导演剪辑版》发售决定！游戏本篇剧情以利昂的视角出发，追加了许多新的要素，比如新的支线情节、新的战斗难度，迷宫方面显示了提示点，更方便玩家解谜等。另外，游戏对应《重制版》的记录，所以大家别把记录删了。除此之外本作还有超豪华限定版，除了游戏之外还有原创DVD等内容，相信“传说饭”特别是“利昂饭”都一定不会错过这个限定版的。

声 绿川光



利昂·玛古那斯 Lion Magnus



身材矮小有着一张少女面孔的美少年，奥贝隆社总帅的儿子，在父亲的操纵下向好友斯坦一行挑战，但最后为了拯救斯坦牺牲了自己。《宿命传说》女主角鲁蒂其实是他的姐姐。



▲制作人手中拿的就是豪华限定版了，是不是想上去抢呢？

Tales of Rebirth テイルズオブリバース

重生传说	NBGI	RPG
PSP Tales of Rebirth		日版
预定2008年初	游戏人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

2004年在PS2上发售的《重生传说》现在将登陆PSP，采用了新的画面技术和三线的战斗是本作最大的特色，其画面技术的运用方面为后面的2D《传说》提供了很好的帮助。三线战斗的战略性很高，但是这个系统也是最有争议的，喜欢和不满很极端。PSP版的画面自然是16：9的，除此之外还有画廊模式追加以及一些原创的要素，相信有了《宿命传说2》的基础，本作的移植不会让我们失望的。



▲游戏的画面就像是手绘的一样，在各种变现上都很细腻。

宽屏让战斗更有魄力！

游戏中三线的战斗没变，但视野的拓宽给战斗带来的便利性是不可忽视的，玩家的视野更开阔对于敌人动作的把握也更全面，在动画表现上宽屏也更显得有魄力一些。





▲移动、攻击的轴在三条线上进行，玩家可以操纵角色自由换线，这是本作战斗的最大特征，也是最具争议的地方。

ポケモン不思議のダンジョン 闇の探検隊 / ポケモン不思議のダンジョン 時の探検隊

文 晴天 美编 NINA



虽然单拿"《不可思议的迷宫》系列"来说其针对的玩家群体过于核心向，但根据以往"游戏联姻"的成功经验，时隔两年之后的这两款"《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列"最新作显然又是注定会大卖的作品，因为对于钟情于任何一方的玩家来说，绝对没有任何拒绝本作的理由，不知道在这些看似熟悉的宠物和系统中又隐藏着什么让我们兴奋的情报呢？

口袋妖怪不可思议的迷宫 暗·时之探险队	Nintendo	RPG
NDS ボケモン不思议のダンジョン 暗／时の探检队		日版
预定 2007 年 9 月 13 日	1 人	4800 日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

化身人气宠物 勇夺时之瑰宝



黄金鸡

看我七十二变？



火焰猴

既然是以数量繁多的"口袋妖怪"作为卖点，那么游戏中玩家的化身自然就是这些形态各异的小家伙了。游戏一开始会让玩家选择某种"口袋妖怪"作为故事的主角，然后再搭配两名同伴组成最初的队伍进行探索，而根据目前所公布的16位候补人选，游戏的流程也会因为选择的主角不同而存在一些差异，不过更重要的还是选择自己最心仪的宠物来体验属于它的冒险生活吧。

时间齿轮的秘密



粉红猫

因为游戏主要是针对儿童玩家，所以在剧情上并没有太过于深奥且难以理解的现象，玩家所需要做的就是在其他口袋妖怪的帮助下寻找隐藏在世界各个角落的神秘洞穴，并通过自己的努力到达最底层取得拥有让时间停止能力的宝物"时间齿轮"，当然游戏中也设定了反派组织来阻止玩家顺利地完成任务，且不管它们和"口袋妖怪"之间存在怎样的宿怨，为了正义而战也算是系列作品中经典的"英雄主义"桥段了。



▲密林、瀑布、钟乳洞都有可能是存放"时间齿轮"的场所，究竟谁才能提供有用的情报给玩家呢？

版本差异初探



胖企鹅



刚比兽

两个版本中道具的差异显然又是一个让玩家颇有怨念的设定，还是先看看它们的作用再来决定好坏吧。

时之探险队



邪恶种子

在迷宫中将其投向敌人会让其防御力和气势降到最低，对捕获很有帮助。



束缚饭团

使用后会使当前部屋内的所有怪物陷入"硬直"状态，尽情享受蹂躏怪物的快感吧。

暗之探险队



勇猛种子

对自己使用后攻击力和命中率会达到最高，是速战速决的好帮手。



封印饭团

使用后会使当前部屋内的所有怪物陷入"失明"状态，一定时间内无法移动。

迷宫探索三部曲

作为本作的重头戏，"探索部分"无疑也是最谋杀玩家时间的，下面就让我们一起来看看结合"口袋妖怪"的特色系统后，该部分的内容所发生的改变吧。

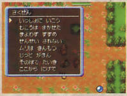
①出发前的准备

除了初期的两名同伴，后期玩家还可以前往"队伍编成所"组成4人的队伍向更加艰险的迷宫发起挑战，如果想顺便抓一些强力同伴进行培养的话，千万别忘记把"捕获球"放进道具栏里。



◀不知道剧情加入的同伴会不会比野生的同伴强大呢？

②合理运用战术



◀这个熟悉的界面是不是曾经在哪里见过呢？

和前作《口袋妖怪不可思议迷宫 红·蓝色探险队》一样，主人公以外的所有同伴都会由电脑代为控制，因此想在遭遇敌人时大家更好地协作，设定"战术"（さくせん）就显得尤为重要。除了需要考虑同伴自身的能力和技能外，随时根据目前HP和PP（技能值）的剩余量来调整战术也是必须掌握的探索技巧。

③积极学习技能

在迷宫中不但可以消灭敌人提升等级，捡取掉落的"仙豆"（グミ）给同伴食用还可以获得各种特殊技能（かしこさ），并且技能的总数也较前作有了大幅度的增加。不过"仙豆"的种类对应着不同种族的同伴，投其所好才能发挥最大的效果，看来又是一个让人伤脑筋的取舍问题呀。



◀特殊技能并不局限于攻击技能，缓慢回复PP值的被动技能显然对探索更加有利。

番外篇 拿什么来拯救你？



"友达救助"同样是利用到Wi-Fi功能的设定，而且使用的方法和"《风来的西林》"类似，如果玩家在某次探索中不幸阵亡，可以根据游戏的提示发送"救助请求"，而收到请求的好友则需要利用自己的力量进入玩家所在的迷宫，并到达指定楼层寻回玩家的尸体，最后玩家只需要确认即可原地立即复活，看来常备一个强力的好友在身边也很重要啊。



绿叶虫

粉脊鳄



种子蛙

©2007 Pokemon©1995-2007 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.©1993-2007 CHUNSOFT.

召唤新纪元 触控新玩法



文 晴天 美编 NINA

サモンナイト ツインエイジ ～精霊たちの共鳴～

在181期的短波中我们为大家简要介绍了本作使用触控笔的全新玩法，而目前更多关于游戏系统的细节也逐渐明了，相信各位玩家在看过本次总结性的介绍之后，一定能够在这款更强调动作性的外传作品中充分享受到爽快华丽的战斗。

召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣	Banpresto	A·RPG
NDS	サモンナイト ツインエイジ～精灵たちの共鸣～	日版
	预定 2007 年 8 月 30 日　1 人	4800 日元
	对应周边未定	对应玩家年龄：全年龄

不是一个人的战斗

本作的战斗中除了男女主人公以外，玩家还可以选择一名同伴作为支援角色参战，而要想让同伴发挥最大的作用就要尽量提高其“支援等级”，因此请务必积极地使用作为“《召唤之夜》系列”特色的“夜会话系统”，甚至这也会成为影响合成怪物时成功率高低的关键。不过按照系列的惯例，专攻一名同伴虽然可以看到特定的结局，但是战斗的难度会不会相应的增加就要看玩家自己的选择了。



◀选择好同伴后，NDS下屏会出现熟悉的对话场景，而上屏则会显示主人公与同伴的Q版造型，非常可爱吧？

用华丽的必杀埋葬敌人



▲发动必杀技需要等待一段时间，如果不保护好发动者的话，想再扭转局势就显得有些困难了。

正如之前我们向大家介绍的一样，战斗中无论使用普通攻击，还是特殊技能都只需要使用触控笔便能轻松完成，但是面对后期HP超高且一拥而上的敌人，单凭两位主人公的技能战斗起来显然就有点力不从心了，所以威力更加巨大，范围更加广阔的必杀技就成为了后期战斗的核心。要想发动极具魄力的必杀技，不但要保证自己在发动时处于绝对安全的状态，与不同的支援角色所产生的必杀技也是效果各异，希望不要出现某些同伴长期“坐冷板凳”的情况才是啊……

召唤忠实的部下

虽然本作和以往战棋式的游戏方式大相径庭，但是“召唤”这一个主题却是永恒不变的。游戏中满足特定的条件就会获得“召唤配方”，接着再在战斗中战胜敌人就可以收集各种各样的材料用于合成，而合成“召唤瓶”的过程也并非只由主人公独自完成，选择好感度高或相性(每位同伴和主人公之间的微妙关系就要多多留意游戏中的对话了)好的同伴才能避免发生合成事故而浪费辛苦收集的材料，最后玩家只需要将“召唤瓶”设置到快捷栏上便可以在战斗中召唤它们充当自己的帮手哦。



可以进行夜会话的同伴



莱拉

CV：夏树リオ

研究设施中数一数二的美女召唤使，虽然家境并不富裕，但却为了达成自己成为召唤使的梦想不断地努力。某天为了追捕从研究设施中逃跑的召唤兽而与两位主人公相遇，是精通召唤术和武术的全能型同伴。



缇卡

CV：矢作纱友里

作为有名的召唤使家族后裔，最初是在研究设施打杂的见习召唤使。虽然接受了监视两位主人公的命令，但最后却因为善良的内心放走了主人公一行人并和大家一起闯荡天涯，善于使用弓箭进行远程攻击。



米尔萨特

CV：岸尾大辅

在研究设施作为研究材料的召唤兽，由于一直过着常人难以想像的悲惨生活，所以一直梦想着有一天能逃离研究设施。虽然对人类有很大的敌意，但是却对动物充满了爱心，能够使用不为人知的特殊召唤术。



马丁

CV：小野健一

收养阿鲁多和莉哈的神秘男子，表面上是莉哈父亲的好友，但似乎在召唤暴走事件之后就隐藏了自己作为召唤使的能力。沉默寡言但稳重冷静，经常以长辈的身分来教育阿鲁多，善于在战斗中使用气功和幻术。



艾英

CV：あおきさやか

兽族村庄的小巫女，因为过早地背负上了巫女的命运而失去了普通女孩所应有的快乐，内心非常的寂寞。直到遇见了阿鲁多和莉哈才开始慢慢接受外界的事物，表现出天真烂漫的性格，善于运用水之精灵的力量。



纳斯鲁

CV：中井和哉

和阿鲁多以及莉哈生活在同一村庄的兽族青年，总把两位主人公当成自己的弟弟妹妹来看待，另一方面由于以往的遭遇让其对召唤使存在很大的偏见，不过却在莉哈面前刻意地隐藏了起来，善于运用风之精灵的力量。

©FLIGHT-PLAN©BANPRESTO 2007

忍者龙剑传 龙剑	Tecmo	A·AVG
NDS NINJA GAIDEN Dragon Sword		日版
预定 2007 年内	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定





“因为儿子想玩NDS游戏而决定在NDS上制作《忍龙》新作”的理由恐怕只有板垣伴信才想得出来，不过这款“包含了对儿子的爱”的作品在两次试玩展示会上的表现都不错，台下观众反应热烈，掌声响亮。毕竟，从已公布的各种信息来看，《忍者龙剑传 龙剑》(以下简称《忍龙DS》)不是款糊弄人的跟风作品，集合了Tecmo公司技术实力与创作热情的Team NINJA团队让《忍龙DS》既具备《忍龙》的神韵，又竭尽全力发挥NDS主机的异质特性，令人欣喜的是，其画面素质也要优于一般的NDS游戏。硬派的《忍龙》在NDS上会有何等作为，的确值得我们关注。

文 胜负师 美编 NINA

NINJA GAIDEN Dragon Sword

超级忍者

隼龙

担负着封印黑龙丸使命的“胧之一族”的后裔，隼之里的忍者首领，龙剑的持有者，武艺高强，身手不凡。在本作中，他又将与邪恶势力展开激战，这可以说是主人公的宿命。

故事背景 STORY

“黑龙丸”是用暗黑龙的骨头削制而成的魔刀，具有令世界陷入无尽黑暗的邪恶力量。在前作，也就是Xbox版《忍者龙剑传》中，黑龙丸被邪恶者阴谋夺取，不过这场危机最终被超级忍者“隼龙”化解，他用手中那把传说中的名刀“龙剑”将邪恶力量斩杀，黑龙丸也被隼龙打碎。这一事件过后迎来了短暂的平静，但仅在半年后，邪恶势力又再度出现在了隼龙的故乡……

触摸型战斗系统

突进技“飞燕”



▲当隼龙与敌人处于一定距离时，在跳起后进行横向的划动操作就可以使出强力的“飞燕”。

玩《忍龙DS》需要将NDS横过来，战斗操作在触摸屏上完成。据制作人说，游戏中除了防御是以按键操作的，其他动作则完全是以触控来发动的，以点、拖、划等简单的操作组合，就能实现斩、跳、突进等丰富的动作，而隼龙的多种招牌技也得以保留，并会根据实际情况使用特定招式来攻击敌人，比如点击地面的敌人可进行连斩攻击，对空中的敌人则是使用手里剑攻击。当然，这就要求触控判定有较高的精确度和适应性，希望这种别具一格的战斗方式不会辜负玩家亲手尝试的期待。



挑空追打

▲自下而上的划动操作可以让隼龙使用挑空斩，之后还可以进行追打，甚至使用爽快的“饭纲落”。



古代重鬼卿，再临！

▲这个拿鞭子的女BOSS是不是很眼熟？是的，她在前作中也出现过。在剧情中拦住隼龙的她，会不会也作为BOSS登场呢？

BOSS战的独特视角

既然是《忍龙》，那绝对不能缺少大魄力的BOSS战。但如何让NDS的屏幕表现出这种3D动作游戏的魄力感呢？Team NINJA在这一环节上可以说动了不少脑筋。在进入BOSS战后，视角会与通常状态下有所不同。BOSS战视角会压得比较低，主角和BOSS在画面中的比例会变大，显得十分突出，这样就更有利于玩家观察BOSS的行动以组织更有效的进攻，同时也让视觉冲击力加强了不少。

▶▼在火龙喷出烈焰时，先以跳跃或回避技“里风”来躲避，之后再伺机反击。



与火龙的激斗！

年轻的女忍者

红叶



本作的女主角，在隼之里修行的女忍者，在使用太刀及忍术方面很有天赋，她与隼龙之间的关系尚不明朗。红叶非常喜欢花草，这可以说是她的另一面。在剧情中她会被恶人绑架，不知道她会不会是可操作角色。

©TECMO, LTD. Tecmo NINJA 2007



PSP上最好的、能够再现UC纪元高达战斗史的动作游戏是什么？是《高达圣战》？也许是这样吧，不过在2007年10月4日那一天之后，这个答案将不再正确，作为续作而推出的《高达 战斗编年史》将为大家带来新的震撼！除了理所应当会加入的《机动战士高达ZZ》以及《机动战士高达逆袭的夏亚》之外，新游戏中更是加入了《机动战士高达0083 星屑的回忆》、《机动战士高达外传 蓝色命运》以及《高达前哨战》。这其中尤以《高达前哨战》引人注目，在这之前，这部广受好评的小说版作品几乎从来没有出现在同类型游戏过，本次的加入势必会让这款游戏更加令人期待。

文 炎骑士 美编 木仙

高达 战斗编年史	Namco Bandai Games	ACT
PSP GUNDAM BATTLE CHRONICLE		日版
预定2007年10月4日	1～4人	4800日元
对应无线LAN功能		对应玩家年龄：全年龄

新机体加入

新游戏中的任务数量大幅度增加，相应地，登场机体数量也是进一步增多。在主要的战役模式中，故事发展将以《机动战士高达》和《机动战士Z高达》为主线，而新增加的《逆袭的夏亚》、《高达前哨战》、《机动战士高达ZZ》等作品中的机体甚至人物，仅是以与故事无关的客串形式参战。

出自《高达前哨战》



S高达 MSA-0011

与ZZ高达同时期的机种，号称是ZZ高达的重新设计。S高达最显著的特征就是搭载了可供普通驾驶员操控的有线制导兵器"INCOM"以及人工智能电脑"ALICE"。遗憾的是，游戏中只会有机体登场，相关人物和剧情并不会涉及。

出自《机动战士高达0083 星屑的回忆》



卡多

有着"所罗门的噩梦"之称的吉翁王牌，在"星尘作战计划"中盗取了"恶魔的火种"。



浦木宏

隶属地球联邦军澳大利亚特林顿基地的试飞员，拥有敏锐的洞察力。



高达试作2号机 RX-78GP02A

"酸浆果"是以进行战术核打击为目的而开发的机动兵器，是"GP系列"的第二环。肩部安装了可供发射核武器后迅速脱离用的大型推进器，发射核弹专用火箭筒和造型大到夸张的盾牌是该机的最明显特征。游戏中，《南极条约》所明文禁止的核武器将伴随着这台恶魔般存在的机体再度降临人间。



高达试作3号机 RX-78GP03D

拥有储藏大量武器的货柜兵装、搭载有战舰级火力的米加粒子炮和可抵御光束武器射击的I力不从心场发生器，这就是作为据点防卫专用MA的大型作战单元——高达试作3号机"石斛兰 雌蕊"。凭借单机火力就消灭了敌方大队的MS和数艘战舰，这样的场面将会在游戏中得到重现。



任务数量猛增，约为前作的1.5倍！

在作为游戏主要模式的"キャンペーンモード"即战役模式中，玩家将以MS驾驶员的身份完成数量众多的任务。



宇宙战，水中战，全新追加！

在无重力环境下作战，MS的机动性会彻底体现出来，但随之而来的是敌人全方位的袭击；在充满阻力的水下作战，光束系武器的效能将大打折扣，出击前一定要慎重选择适用的武器。



扎麦尔 YMS-16M



红色角马 AGX-04



高达试作1号机全方位推进型 RX-78GP01Fb



ν高达 RX-93

新游戏的战役模式中将会出现多达120个以上的关卡，玩家在游戏中甚至还可以让僚机出战。战役模式中的所有任务都可以通过无线LAN功能来进行联机对战，对于那些将单机任务把玩得烂熟的玩家来说，与同伴进行联机对战将变得更加爽快、更加刺激！

©创通・サンライズ

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

主持人语

相信在拿到了《最终幻想Ⅻ国际版》之后很多玩家都会放下手中的游戏投入《最终幻想》的怀抱吧？其实不必只关注日版游戏，很多美版游戏一样好玩。比如上次没有推荐的《龙与地下城战略版》就是个不错的游戏，而且对于熟悉龙与地下城系统的玩家而言更是不可多得的精品，而且还有多人游戏，对上期居然错过了这款游戏甚感遗憾，在此补偿一下。

在下一个游戏发售高潮到来之前目前暂时是个相对平静的时候，就在这个时候赶紧消化之前遗留下来的游戏吧，不然游戏狂潮一到定会死无全尸。（笑）

不知道今年的东京游戏展上会有哪些新作的情报，从目前的情况来看日本厂商都蓄势待发，估计到时会有一个巨大的"井喷"，想必到时候各位在爽的同时也会有一种无力和绝望感吧——游戏太多，买不过来，玩不过来。

旋风管家 我演罗密欧，罗密欧演我

你是主人，我是管家

NDS AVG ■ハヤテのごとく！ボクがロミオでロミオがボクで ■日版 ■Konami ■预定2007年8月23日发售



▶游戏的特别版套装，内容很丰富。

《旋风管家》是目前正在热播的一部动画，按照定律这部动画推出游戏也是顺理成章的事情。本作是一款很传统的恋爱AVG游戏，玩家要扮演男主人公飒与众多的女性角色周旋。游戏的剧情是白皇学院要举行大舞会，主人公将选定一个女性角色当适合的女主角。与一般恋爱游戏一样，也是通过选择选项来提升女性角色的好感度。当然，游戏中除了与众多女性角色展开恋情之外还有诸如打扫房间等迷你游戏。另外，游戏还有换装系统，各个角色会穿上一些特殊的衣服进行COSPLAY，衣服包括了女仆装、恶魔装、迷彩装等，每个角色还准备了多套服装可供更换。



◀原作女主角自然是很多人的攻略对象了。



■本作中的换装相信能满足很多人的恶趣味。

［文：邪魔天使］

高圆寺女子足球2

与少女们一起挥洒汗水吧！



NDS AVG ■高圓寺女子サッカー2~恋はネバギバ高圓寺 ■日版 ■Starfish ■预定2007年10月发售

本作是PS2上的《高圆寺女子足球》的续篇，以足球为题材的游戏不少，但以女子足球为题材的就不多见了。玩家在游戏中扮演一位体育老师，身为足球顾问，要训练这帮足球少女们去去获得全国大赛的冠军。当然，其中肯定少不了恋爱要素。

集结部员挑战世界

游戏的流程由AVG和比赛两个部分组成。每个月第一～三周的游戏方式是剧情对话式的AVG，主人公需要在街道和学园内寻找到部员，和她们对话后增加彼此的信赖感。到了第四周就会定时切换到比赛部分，玩家需要对部员下达正确的指示以取得胜利。游戏前期的比赛只限于日本国内的对手，随着故事渐渐发展，高圆寺的女孩们还将迎来世界强手的挑战。对于拥有体育精神的玩家来说，这过程太值得期待了——不过更多"醉翁"的注意力应该是集中在恋爱战役上吧。



■游戏当然会用到触控笔了。

AVG部分

主人公在地图的各处移动时，会遇到性格各异的女生们，通过选项来帮助她们解决各种烦恼吧。面对不同的问题，玩家做出的答案会影响到女生对自己的信赖度和好感度，这两项数值可分别在教室和玩家自己的房间里查看。如果部员对主人公的信赖度过低，就会发生不来参加训练的情况，放任不管的话会直接GAME OVER。



▲对于大多数玩家而言，AVG部分显然比足球更重要。

比赛部分

每个月第四周要面临正式的比赛，一旦输掉就会GAME OVER。在比赛前和部员们对话可提高士气，和对手打嘴仗也会让比赛向有利于自己的方向发展……为了赢得比赛，除了平时对部员们的指导外，更要合理利用各种战术。





▶▲比赛时下屏可选择作战指令，包括传球、投篮、使用必杀技等等。根据指示的不同，上屏的比赛队员能够做出相应动作，有时还会出现必杀技的特写画面。

［文：邪魔天使］



机密武装 传染

在被感染的电脑世界中生存下去!

PSP ■CODED ARMS CONTAGION ■日版
FPS ■Konami ■预定2007年9月27日发售

作为PSP上的第一款FPS,《机密武装》受到了很高的评价,以电脑世界为舞台,自动生成的3D地图无论是在题材上还是战斗上都给玩家带来了新意。本作是《机密武装》的续篇,游戏的舞台依旧是电脑世界,从副标题“传染”可以看出游戏中的电脑世界一定是被病毒所侵蚀。玩家将扮演一名黑客拿起手中的武器与病毒们作战,游戏中还有难易度、练习模式等内容,无论是FPS老鸟还是初心者都能够找到乐趣。

STORY 暴走电脑A.I.D.A再污染

21世纪末,因为开发中的暴走事件军用战斗模拟器在网络上建造了一个巨大的要塞,其名为“A.I.D.A”,但这个无敌的要塞却被一个称为“CODED”的黑客攻陷最后恢复了原本的机能,但就在人们以为一切都过去了的时候A.I.D.A发生了异变。本作的主人公是特种部队队员杰克布·格兰特,在克拉克将军的带领下前往A.I.D.A调查异变的原因以及阻止更严重的后果发生。因此,新的“CODED”又诞生了……

战斗 BATTLE

本作的战斗中玩家可以携带多种武器,根据敌人的类型选择适合的武器进行攻击可以取得更好的效果。武器的类型大致分为射击武器(.Arm)和投掷武器(.Cbx)两种,武器可以进行改造和强化。



◀同种武器其属性和适应的敌人也有区别,所以战斗时要注意随时切换。

系统 SYSTEM

① 机关

地图上有很多阻止主人公前进的物体,当光标指到这些物体图标会发生变化,这些机关有的需要玩家解开谜题才能打开,有的启动了之后会打开门从而让玩家得到各种道具。



▲开启机关后就可以使用电梯了。

② 插件

玩家打到敌人后会收集到一些特殊道具,这些特殊道具可以强化武器和防具,而游戏中还有个使用道具强化自身的“插件”系统。使用插件后会获得许多特殊能力,这样就可以培养出具有自己个性的角色了。



■强化防具后防御力和体力都会得到提升。

③ 网络对战

除了前作的多人对战外本作还加入了网络对战模式,利用无线网络可以实现最多8人的网上对战,这样你就可以与世界上的玩家一起同时分享这款游戏的快乐了。

[文:邪魔天使]

鬼魂基因

为了各自的信念战斗吧!

PS2 ■SPECTRAL GENE ■日版
S·RPG ■Idea Factory ■预定2007年11月22日发售

对于Idea Factory而言“《鬼魂》系列”是其招牌,现在这个系列又多了一个新成员,那就是这款《鬼魂基因》。游戏以保持了2000年和平的岛国艾姆尼特为舞台,描写了6个势力之间的争夺。游戏秉承了系列的特色,人设及其精美,而系统上也有我们所熟悉的内容,所以玩家能很快接受本作。



让比亚 — 天魔团的年幼首领

率领天魔团的12岁少年,拥有强大的魔力与不输于大人的胆识,他自身并不憎恨艾姆尼特王家,但为了完成同胞的遗愿而加入势力的争夺当中。

托尔 — 率领冥界军队的怪人

冥界信仰的狂热信徒,56岁的奇怪老人,对任何事物都极其冷酷,为了消灭魔神而来到了艾姆尼特。

艾波娜 — 活泼的公主

继承了艾姆尼特王家血统的公主,是三个公主中年纪最小的末子,被称为赤姬。性格活泼好强,13岁,对于琐碎的事情从不关心,有时候会暴走……

① 设施建设

在自军势力的领地内可以建设各种各样的设施,这是战斗的基础,它们为战斗提供重要的帮助,比如建造了商店就可以在里面买卖道具,建造了工厂就可以进行生产,工厂数量越多就可以生产更多的道具,而建的兵舍越多就可以雇用更多的士兵等。



◀▼设施会根据土地所在地的变化而发生改变,所以在哪建什么设施都要有一番考究。

② 土地开发

将领地的某地变成另一种土地就需要土地开发,土地开发虽然需要不菲的资金,但能获得的成果也是很有价值的。土地开发造成的土地变化有:城壁值的增减、可建设的设施发生变化、战斗时的地形变化、探索能发现的道具发生变化、土地收入的增减等。



◀▲草地变为了坚硬的土地,适应兵种也会相应变化。

[文:邪魔天使]

③ 探索

进行探索不仅可以发现道具还能找到同伴,不过有时探索也会失败。探索时发生的事件包括:发现贩卖稀有道具的露天商人、发现新的人才、发现道具、发现金脉获得大量金钱、探索人失踪、发生稀有事件等。



■将探索交给不擅长探索的人,那个人就有可能失踪。

■发现新的人才是探索最大的价值所在。

■需要注意探索的人才其能力是参差不齐的。



超级马里奥 银河

在梦幻般的银河中纵情翱翔

Wii ■スーパーマリオギャラクシー ■日版
ACT ■Nintendo ■预定 2007 年内发售

本作自从公布以来总是零星地放出游戏系统介绍和实际游戏影像，可谓吊足了所有FANS的胃口，这次“马里奥之父”宫本茂大师和其率领的主创人员又有新内容告诉我们，相信通过他们的介绍，我们一定会对这款Wii上的准神作有更深入的了解。

打破常规的设定

虽然在之前的报道中大家已经对浩瀚宇宙中存在着各种各样的星球有所了解，但请千万不要惯性地认为游戏中所有的星球都是标准的球体，也不要因为出现奇形怪状的星球而感到惊讶，尽情享受在各种地面上的华丽冒险吧。



▲眼前的方块星球似乎是个魔方，看来要解开上面的机关并不是件容易的事情，多多利用周围的环境吧。

强调的就是反重力

本作最大的特色就是在任何地面移动都不用担心会掉下去，这种特殊的“反重力”现象本身也让游戏玩起来更加的有趣，惟一比较让人担心的是，玩家在游戏的时候会不会因为画面颠倒而习惯性地作出弯腰等动作，看来这种现象也是需要一段时间才能适应啊。



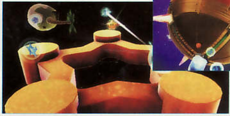
▲在天花板上横行无忌的马里奥大叔，还是尽快找到回复正确方向的方法吧。

称霸银河的目标

本作的最终目的就是在 6 大关卡中收集总共 120 颗“幸运星”，而根据系列的惯例，每个关卡仍然由多个小关卡组成，在不同的小星球中移动只需要使用遥控器手柄点击对应的蓝色光环即可，大家做好准备开始搜刮财宝了吗？

▼难道还有隐藏的关卡等待着我们挑战吗？





▲找到“幸运星”的关卡会在选择画面进行标识，收集齐后一定会有什么好事发生。 ［文：晴天］

陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫

卡哇伊的大冒险又在新的世界中展开啦！



自从1997年PS上的《陆行鸟不可思议的迷宫》推出以来，10年之后各位玩家将在全新的Wii平台上迎来系列的第三款正统续作，而本次我们的故事将围绕寻回人们的记忆而展开，憨态可掬的陆行鸟、勇往直前的希德、拥有神秘力量的少年究竟会在“忘却时间的街道”为我们讲述怎样的故事呢？

［文：晴天］



陆行鸟

游戏中它就是玩家的化身，现在以“财宝猎人”的身分和希德一起在世界各地探险，某天在机缘巧合之下来到了“忘却时间的街道”。

职业系统新登场



Wii ■チョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮 ■日版
RPG ■Square Enix ■预定 2007 年冬发售

虽然本作的游戏方法和“《不可思议的迷宫》系列”基本相同，但是这次陆行鸟却可以穿上各种特色的服装来进行转职，而且这些职业对于“《最终幻想》系列”的FANS来说也绝对不会陌生，看来配合上每种职业的特技冒险的过程更加有趣而精彩了。



拉法艾罗

从天而降的神秘少年，拥有可以创造“记忆迷宫”的能力，是帮助陆行鸟找回人们记忆的惟一人选，他的真实身分是……



希德

活跃在“《最终幻想》系列”中的人气角色，发明各种新奇的机械是他最大的兴趣，为了寻找发明的材料而来到了“忘却时间的街道”。

解目 发动技能必须的 SP

在迷宫探索中，画面上除了显示玩家的HP槽，右侧的SP槽则是影响技能使用次数的关键，玩家步行或进行攻击时都会令SP槽上升，不过后期面对狡猾的敌人仍然需要充分思考使用技能的时机。

极品醉车2

迷醉于都市街头的流光溢彩


■玩家可以创造出独具个性的车体涂装。

《极品醉车》是THQ公司试图与《极品飞车》相抗衡的地下飚车游戏系列，最新作《极品醉车2》的主题是改装车，除了游戏中收录的90多辆赛车外，还有无数种零部件让玩家可以创造出梦幻级的改装车。从车体的喷漆、贴花纸到引擎罩、车头灯、后视镜等零部件都可以改装，在进行改装的时候，还可以进入X光视点，看到汽车内部的完整构造改装之后提升的不仅仅是性能数据，你将会在驾驶的时候真切感受到速度感和操作感的变化。此外，驾驶汽车的车手也可以更换服装乃至面部特征。

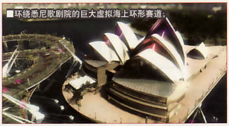
赛道也是本作的一大卖点，巴黎、悉尼等著名城市都收录其中，玩家将会在环绕各种地标建筑的虚拟赛道中比赛，体验真实与虚幻相结合的感觉。本作还有丰富的网络模式，除了网络比赛外，也可以选择观战，一场比赛最高观战人数达1000人，观战者可以下注。游戏还创造乐“车手DNA”系统，玩家的驾驶操作风格将会被作为“车手DNA”记录下来，并可上传或下载，下载高手的“车手DNA”就可以让比赛中的AI对手具有此人的驾驶风格，让玩家挑战虚拟高手。并且玩家还可以组队参赛。


■环绕艾菲尔铁塔的虚拟赛道。

多机种	■Juiced 2	■美版
	■THQ	■预定2007年第三季度发售

对应平台为PS3、X360、PS2、PSP、NDS

[文：阳光成员 清国倾城]


■环绕悉尼歌剧院的巨大虚拟海上环形赛道。

死亡俱乐部

以死相搏，只为取悦观众！


■本作主要角色之一：俄罗斯头号通缉犯DRAGOV，他曾经一人歼灭了追捕他的三个Spetsnaz特种兵作战排。

多机种	■The Club	■美版
ACT	■SEGA	■预定2007年第四季度发售

对应平台为PS3、X360版

Bizarre Creations公司在为微软全力制作《哥谭赛车计划4》的同时，也在为世嘉开发一款动作射击游戏。本作的故事背景有点像施瓦辛格的《威龙猛将》，游戏标题中所谓的“死亡俱乐部”是一个用血腥比赛取悦各界名流的秘密组织，他的会员包括世界巨星、媒体大亨、公司总裁、军阀乃至国家领袖，他们通过网络观看杀戮比赛的直播，并投入巨额赌注。这个杀戮俱乐部的历史据说可以追溯到拿破仑时期，也有人说它的前身是18世纪伦敦的地狱火俱乐部。这个俱乐部中的杀手们有些为钱，有些是以杀人为乐，还有一些有着不为人知的秘密……


■本作的战斗场面非常火爆。

本作共有5种游戏模式，疾冲模式的的目标是活着到达关底；时间挑战模式中会给你一定的时间，每杀一人即可延长一点时限；交火模式的目标是在一定时间内逃出关卡；攻占模式中玩家的目标是守住某地区，抵挡敌人潮水般的进攻；生存模式与攻占类似相同，但关卡规模更大。本作共有8大关卡，并且还有8种多人游戏模式。


■杀人与被杀是本作的惟一主题。

[文：阳光成员 清国倾城]

模拟人生2：放逐

北美最畅销游戏系列最新资料片！


■在这个不为人知的海岛上也有神秘的宝藏等待玩家。

多机种	■The Sims 2: Castaway	■美版
AVG	■EA	■预定2007年10月22日发售

对应机种为Wii、NDS、PS2、PSP

“《模拟人生》系列”是北美最畅销的游戏系列，专门负责该系列的“The Sims”就是EA重组后的四大部门之一。《模拟人生》以花样繁多的资料片著称，而在每年秋季推出的资料片则是最受关注的。今年秋季的《模拟人生2：放逐》将会给玩家带来绝对不一样的游戏感受，把该系列带到前所未有的地方——荒岛！

游戏讲述主角一行人因为意外而漂流到了一座热带荒岛上，与大多数荒岛求生题材的电影和电视剧一样，玩家要在求生的同时寻找重返文明世界的方法。玩家可以选择的角色种类有汽车机械师、厨师、医生、音乐家、教师、公司老板等，他们的职业特点也就决定了他们求生和找乐的方式。除了沙滩、洞窟、丛林、火山外，甚至还有神秘的宝藏等待玩家探索，玩家将会在岛上发现各种可以收集的动植物乃至财宝图。而既然是荒岛求生，当然要充分发挥利用原始材料创造求生工具的能力，用石头、木头、树叶和动物皮毛可以制造避难所、家具、衣物甚至是娱乐用品。随着游戏的进行，玩家将会看到主角们在外形上也会逐渐发生变化。 [文：阳光成员 清国倾城]


■打鱼是野外觅食最基本的技能之一。


▲用树叶和木头搭建起来的临时避难所还挺像模像样的呢！

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×0　热血推荐 ×3

栏目主持 ACE飞行员

《最终幻想XII 国际版》，在日本首周仅仅3万销量顿时引来了多方议论。有喝倒彩的，有为其平反的，有进行时事分析的，更多的是凑热闹的。在我看来这是当今日本游戏市场传统大作持续衰退的结果。面对如今五花八门的选择，玩家的忠诚度已经大不如以前，只要稍微不对胃口就很可能流失客户群，就连“《FF》系列”也不能例外。令人纳闷的是，在这种显而易见的道理面前，Cacpom推出《极魔界村·改》的举动就显得有些疯狂。当天不过1千的销量证明了，广大日本玩家果真已经被这款游戏给吓倒了。

最终幻想XII 国际版

热血推荐



画面 新增16：9显示功能
音效 英文语音有闪光之处
系统 不能转职是最大遗憾

总分 **26**

■褒贬不一的国际版。

邪魔天使

新增的高速模式和Gambit的搭配使得战斗相当轻松流畅，宝箱中的贵重装备也要容易入手得多，而大量魔法技能移到各地的宝箱中。**新的职业系统初期就要合理地选择和搭配，此外新增和调整了不少武器装备**，不过没图标的未完成武器也能正常获得，这就不得不让人怀疑厂商的认真程度了。

纱迦

从变化程度来看诚意是有的，但对于这些变化不能完全接受。转职系统是最大的争议，各职业的强弱和技能设置让玩家始终有遗憾，而且还不能任意转职，想换新职业就得开始新游戏。**另外游戏的两种二周目模式都不讨人喜欢，无论哪个都很难激起普通玩家重玩一遍的欲望**。总的来说遗憾大于惊喜。

泰坦

新增的高速模式对移动和练级有很大帮助，但总感觉这样设定是对游戏信心不足的做法。相比日版，本作在必杀技和一些辅助细节方面的调整令人满意；物品位置的改动总体更合理；魔法、特技的入手方式则是见仁见智；职业方面一定要注意搭配和游离执照，不然后期肯定凉拌，这方面比较考验玩家的挖掘能力。

■DVD-ROM■Square Enix■FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM■RPG■2007年8月9日■1人■无对应周边■100KB

荒野兵器 交叉火力

热血推荐



画面 中规中矩
音效 维持了系列一贯极高的素质
系统 有段时间没出现这样费脑的S·RPG了

总分 **25**

■一个充满了流行要素的游戏。

玛娜

本作是一款需要思考的S·RPG，战前说明十分重要，不认真读很容易卡关，成功与失败条件也很丰富。**游戏将总共22种职业的特性发挥得淋漓尽致，几乎没有一个鸡肋，并可自由衍生出各种战术，素质让人满意**。小缺点在于魔法系与战士系职业实用性差别较大，转职后不能自动装备也很浪费时间。

纱迦

变为S·RPG后，依旧保持着系列的世界观。游戏难度不低，有时甚至会让人有吐血的感觉。但只要理解了游戏的转职和技能系统，就能找到战斗的真正乐趣。**游戏的长度出乎意料，各个地图中还有丰富的事件，分量快赶上家用机版的程度了**。只是转职之后更换装备总是觉得很麻烦。

晴天

很久都没有玩到这样一款颇有挑战性的战棋游戏了。虽然游戏在很多方面都有《最终幻想战略版》的影子，**但100多场的剧情战斗和敌人近乎“机关算尽”的AI绝对会让玩家面临每场战斗时都严阵以待**，而且结合职业特性的胜利条件也可以让玩家充分认识到每个职业的魅力。

■UMD■SCE/SCE■WILD ARMS XF■S·RPG■2007年8月9日■1人■无对应周边■自带记忆功能

蔚蓝永恒

热血推荐



画面 迷人的水下世界
音效 在天籁之音中冒险
系统 没有半点难度

总分 **24**

■极度休闲的海洋之旅。

纱迦

和前两作比起来，游戏的重心不再是深海探宝，而是自由自在地在大海中游览。游戏中出现的海洋生物多达211种，大到鲸鱼小到虾蟹应有尽有，画面表现也基本令人满意。游戏将HP、氧气量等设定完全删去，攻击性生物也不会造成威胁，**虽然能让玩家玩得更投入，但是太没有挑战性了**。

玛娜

游戏的玩法相当自由，既可以放松地将其作为一款休闲游戏游玩，触摸鱼类培养感情、完成各种委托、潜水到未知地点探索新的领域，也可以深入地完成各种收集要素。**本作还支持Wi-Fi联机，能和自己的好友一同潜入深海，谛听美妙歌声的同时，可以切实感受到大海的神秘与壮阔**。

炎骑士

本作绝对是一款夏日休闲佳作，可以在海洋中自由潜水并触摸海洋中的鱼类，将欣赏海底风光与探索未知海域的游戏性很好地融合在了一起，充分享受到假期的氛围。Wii手柄的操作相当灵便，让人有种真正身临其境的感觉。**在潜入深海时，玩家还可以在游戏中播放储存于自己SD卡中的音乐**。

■DVD-ROM■Nintendo/Arika■FOREVER BLUE■A·AVG■2007年8月2日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能

疯狂出租车 客源争夺战



画面 毫无缩水的完全移植
音效 火爆的摇滚＋乘客的尖叫
系统 挑战模式让人疯狂到底

总分 **22**

■“疯的”系列经典，新增要素鸡肋。

胜负师

疯狂另类的竞速游戏经典能登陆PSP让人欣喜。从系列本身的素质出发，打9分也不为过，**画面音效不输PS2版，原作的多边形缺损情况也有所减少**。只是加速操作上的调整对于老玩家来说会有些不适应，而新增要素方面只有雾化效果还有点意思，对战模式、抢客源系统都设计得不尽人意。

ACE飞行员

1+2代虽然经典，但仅仅是移植并不能让我满意，PSP版的新要素也有点换汤不换药。游戏存在了这么多年，收录一些达人影像算是无可厚非的要求，哪怕是一个教学模式也没有增设。**而且个人认为游戏在制作想法上滞后于时代，该系列急切需要以新理念推出全新作品才不至于被人所遗忘**。

星夜

能够在掌机上重温DC时代的经典令人感动，更何况《疯狂出租车》是一个绝对适合掌机的游戏系列，短短几十秒的游戏时间塞满了刺激与疯狂，操作有所变化，不过尚可接受，画面虽然缩水但不影响游戏乐趣。**游戏中的金字塔模式依然是本作最富乐趣的内容，可惜的是没有什么新增要素，明显诚意不足**。

■UMD■SEGA■CRAZY TAXI：Fare Wars■RAC■2007年8月7日■1～2人■无对应周边■128KB以上

大金刚 丛林攀爬高手



画面 一如既往的任氏卡通风格
音效 节奏欢快的暑假进行曲
系统 用你的手指体会爬树的感觉

总分 22

■用你的手控制大金刚的手。

炎骑士

虽然这是一款任天堂自己制作的NDS游戏，但真正利用到触摸屏的地方并不是很多，不过，这并不能说明此款游戏就不是好游戏。**充分利用玩家的两个食指交替按键来模仿“爬”的感觉，这个设定还是蛮不错的，**通过等待时机调整方向进而改变前进的路线，让玩家体会到了手脑并用的游戏快感。

玛娜

虽然用满屏幕的香蕉表示大金刚的追求这种做法实在是很傻，不过游戏的整体素质的确是不错。利用两根食指交替按键模拟爬树的感觉，虽然是在机能简陋的掌机上，但游戏的代入感还是很强的，**想收集到关卡中的全部金币和道具还是要花费一番心思的，这也是任氏风格动作游戏的一贯特点。**

D・S

没有美女，野兽照样也能唱好独角戏。虽然这个以昆虫为敌的猩猩实在难以名符“金刚”这个称谓，但游戏的重点却显然不在这里。摇摆、窜跳、攀爬才是这款游戏的全部精髓，两手紧按L/R键的你仿佛化身成了游戏里的金刚在树校间晃来荡去，**这种美妙的感受当属近期难得的减压圣品。**

■卡片■Nintendo■ドンキ コング ジャングルクライマ ■ACT■2007年8月9日■1～4人■对应WiFi联机■自带记忆功能

极魔界村・改



画面 没有任何变化
音效 依旧一模一样
系统 比前作更没人性

总分 20

■没有最难，只有更难。

多边形

我相信Capcom内一定有一群对“游戏难度”有着执着追求的人，否则怎么会在前作基础上再“改”出一款更难的资料片呢？**游戏放弃了所有的收集要素，魔法改为了随机捡取的方式，这使得游戏的运气成分更大。**虽然亚瑟的能力在初始阶段有所增加，但是死后不能原地复活成为了更可怕的噩梦。

ACE飞行员

虽然亚瑟在一开始拥有了二段跳的能力，但是无论任何强度的盔甲都变得不堪一击，再加上固定地点复活的设定，以及魔法的随机获得，令整个游戏的难度只升不减。**虽然面对终极BOSS不再需要收集金戒指，但别以为这是什么好事儿，你还是多收集一些金戒指来增加续关机会吧。**

GOUKI

虽然说现在各行各业的产品设计都流行复古之风，不过在《魔界村》这件事情上Capcom好像做得有点过了，我们好不容易通过《极魔界村》找回了点当年玩ACT游戏的感觉，但这个改版又把我们打回“不会玩游戏”的起点了，谁受得了？**喜欢玩硬派游戏是一回事，自己找罪受那又是另一回事了。**

■UMD■Capcom■极魔界村・改■ACT■2007年8月2日■1人■无对应周边■2980日元

虚伪的轮舞曲



画面 比GBA好不到哪去
音效 很难共鸣
系统 ZOC与支援效果值得研究

总分 20

■一款还算不错的原创战棋游戏。

玛娜

游戏采取了很具有创新精神的移动攻击支援一体化系统，可以说是对于S・RPG方向一种全新的尝试。隐藏要素、路线分支都很全，值得深入研究，路过攻击的设定由于后期技能的丰富也变得更加合理，不过可能因为经验不足，**开始时难度较高，玩家需要用爱去忽略游戏中不体贴和让人不满的地方。**

火云

游戏的战斗系统放在了如何移动之上，在移动的同时得到队友的支援与攻击敌人的系统看起来很新颖。**但在一定程度上也减少了战棋游戏应有的战略性，因为要到行动时才能看到实际效果，之前所做的细致部署也许在行动时遇到第一个敌人就会被中断。**游戏初期关卡的难度就相当高，适合重度玩家。

晴天

本作最大的创新在于战斗中合理安排角色移动的路线不但可以对多名敌人同时造成伤害，经过己方的角色越多，角色还能获得能力加成或产生特殊的支援效果，不过由于该规则同样适用于敌方，所以战斗的策略性丝毫没有减弱，再加上穿插在流程中的任务、修行等要素，游戏的过程也并不枯燥。

■卡片■Success■偽りの轮舞曲■S・RPG■2007年8月9日■1人■无对应周边■自带记忆功能

SD高达G世纪 交叉推进



画面 只能说一般
音效 还是只能说一般
系统 容易上手

总分 18

■越来越像《机战》了。

邪魔天使

加上了原创主角再延续了之前的指令系统，感觉任氏掌机上的《SD高达》越来越有《机战》的味道了。指令的加入让游戏的难度低了不少，这也照顾到了更多的玩家，而拆机体得芯片然后与另外的机体组合成新机体的设定也还不错，不过就是分支少了点。不过有PSP版珠玉在前，高下立分。

十六夜

进化后阵型系统比较有新意，位置的不同不仅决定机体的攻击方式，更影响命中与回避率，玩家即可手动或利用选项编排阵型。全程触摸操作玩的时间长了会觉得很麻烦，触摸屏的反应速度以及触控笔的点选精度都不尽如人意。**游戏的另一个问题就是节奏过于缓慢，虽然每一关敌人不多，但却很费时。**

炎骑士

游戏在系统方面已经非常成熟，尤其是小队的阵型设计，不同的位置不仅决定了机体的进攻方式，更影响命中与回避，这就让玩家在战斗过程中必须针对具体战斗调整小队阵型。相对于PS系“G世纪”，**本作的原创剧情更接近“《机战》系列”的风格，双主线的设定令游戏的耐玩度大幅度提升。**

■卡片■NBGI■SDガンダムGジェネレーション クロスドライブ ■SLG■2007年8月9日■1人■无对应周边■自带记忆功能

歌舞青春



画面 劲舞团的大幅缩水版
音效 歌曲数量少，音质一般
系统 《应援团》的蹩脚模仿者

总分 15

■电影好看=游戏糟烂？让人不解的定理。

晴天

本作改编自迪士尼频道的首部原创电影，不过在超高的人气面前，游戏本身的素质就已经显得不再重要。在故事模式中，玩家可以大致了解电影的情节，表演部分的玩法类似于我们熟悉的《应援团》，但穿插了诸如“投篮”、“拨弦”的小动作，**保存自己的表演反复欣赏的设定还算比较体贴。**

胜负师

迪士尼频道史上最强原创电影的改编游戏，制作水平之低让人大吃一惊，而游戏系统对《应援团》的“借鉴”程度也令人唏嘘。主角们在游戏中的样子可谓惨不忍睹，娱乐工业所创造出的为数不多的歌曲也很没有感觉。另外，**对于《应援团》的玩家来说，游戏的难度过低，指令编排也单调乏味。**

玛娜

电影再怎么好，游戏也不过关，本作显然也没能逃过这个改编游戏必死的命运。虽然效仿了《应援团》的操作，但粗糙的画面、水准一般的歌曲长时间游戏甚至会让人昏昏欲睡，**稍有创意的“表演编排模式”由于效果种类偏少，再加上只是机械性地重复使用，更是显得单调乏味，让人难以忍受。**

■卡片■Disney■High School Musical■MUG■2007年8月14日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 夢幻の砂時計

REVIEW BY 火云　游戏时间 40 小时以上



塞尔达传说 幻影沙漏	Nintendo	A·RPG
NDS セルダの传说 梦幻の砂时计		日版
2007年6月23日	1～4人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 **27** 满分30

操作方式的改变、谜题的破解方法都是玩家从未体验过的。

三年的等待

作为NDS平台第一款“《塞尔达传说》系列”作品，本作自从公布的那一天起，就受到了FANS的热切关注。因为每个人都知道这个“满分专业户”系列从来都没有让玩家们失望过，如今转战全世界最炙手可热的主机，任天堂自然不会砸了自己的金字招牌，而全世界玩家也在期待着宫本茂大神与双屏幕触控笔这样的组合到底能擦出怎样的火花。

在NDS发售后的第三个年头才将自己的镇宅之宝搬出来亮相，也可以看出任天堂的谨慎，这款居然花了三年时间来打造的掌机游戏，对于任天堂来说，是他们很少做出的事，至少他们不会让玩家等待太长的时间。漫长的等待也让那些早已购入主机的玩家望眼欲穿，他们已经迫不及待地想要看到自己手中触控笔指挥下的林克。而任天堂却像在吊玩家的胃口一样，在游戏发售前守口如瓶，几次展会中公布的消息以及影响基本都以联机部分为主，但是我们依稀能从此看出游戏的操作方式，林克的每一个中动作都需要使用触控笔来完成，在游戏中玩家甚至完全不用碰NDS上的任何一个按键。想一睹正篇的芳容？游戏发售之时买张正版再体验吧。任天堂的犹抱琵琶让玩家们的热情到达了顶点，等待已经结束，在拿到游戏后，大部分玩家都对本作的改变感到满意，因为《塞尔达传说》很少让玩家失望过。每个人都会发现NDS式的变化为整个系列带来了前所未有的改变，操作方式的改变、谜题的破解方法都是玩家从未体验过的。



前所未有的新鲜感

为了适应NDS的特性，也为了照顾这款掌机玩家的年龄层，本作与《黄昏公主》的风格大相径庭，在前作中刚刚树立起高大俊朗的青年形象的林克，在本作中被彻底地打回卡通形态，游戏继承了《风之杖》里清新可爱的卡通渲染的画面风格，那个表情丰富，嘴角微微翘起的“正太”林克再次出现在玩家的眼前，在游戏中玩家将会看到比《风之杖》中更多的搞笑桥段。

而故事也是紧接着《风之杖》，小林克将在海上继续他的冒险，塞尔达公主自然也将继续她被抓走的命运，在打败了Ganondorf之后，泰特拉与她的海盗团在海上好日子没过多久便被海上突如其来的幽灵船破坏，可怜的泰特拉被抓走，而林克也掉入海中被海浪冲到了一个她从来都没有见过的小岛，一个新的传奇故事将从这个小岛开始。

同《黄昏公主》类似，飞舞在林克身边的精灵就是玩家手中触控笔的替身，她将担任起为林克指路和给予林克各种提示的角色，同时她也将担任起光标的角色，让玩家能够快速地习惯全程触控的操作，玩家使用触控笔点击屏幕上的哪个方向，林克就会向这个方向移动，而点击点距离林克越远林克的移动速度也就会越快。想要做出翻滚的动作，你就必须在屏幕的边缘快速地划上几笔，这样林克就会在奔跑中翻滚来回避敌人的进攻。在拿到了剑之后，我们的林克就可以像敌人发起进攻了，此时玩家手中的触控笔就是林克手中的剑，你需要在想要攻击的敌人身上或点、或划、或转来完成你的攻击，这个操作就像听起来一样那么简单，因为攻击中会自动锁定大致方向的敌人，玩家不必费力去瞄准就可以完成一次漂亮的连击。举起地上的一块石头，将罐子投掷出去，这些传统的按键操作在新的系统下玩起来更加有趣，也更加精准。

炸弹、飞抓、回旋镖这些传统的解谜道具也因为操作方式的改变发生了很大的变化，比如玩家要使用回旋镖之前要先使用触控笔在屏幕上画出飞镖的飞行线路，这比起用手柄来操作简单了很多。将NDS的特性发挥到极致的，也是最具新意的，就非BOSS战莫属了，本作中的BOSS战中几乎都需要用到双屏幕以及触控笔的特性来进行战斗，在隐形螃蟹中，玩家甚至需要通过上屏幕中BOSS的视点来判断它所在的位置，从而向其发动攻击。

由于继承了《风之杖》的世界观，备受争议的航海自然也成为了游戏中的重要部分，玩家在各个岛屿之间的移动也必须通过乘船来实现。本作的航海系统操作简化了许多，玩家在准备好出航后，只需在地图上直观的画好行进的线路即可，出海的船只便会按照制定的线路达到目的地，而航海过程中遇到的未知海岛也会自动在地图上标记出来。钓鱼和挖掘海下宝藏的迷你游戏以及海上不时出现的怪物绝对不会让玩家在航行的过程中感到无聊。

为操作而生的游戏

可以说是NDS独特的操作方式铸就了这款游戏，流程中谜题的设计、BOSS战的设定以及迷你游戏的玩法无一不是为NDS量身打造的，它们都使整个游戏看起来闪闪发光，但是过于依赖触控笔的操作也给玩家在游戏时带来了不少麻烦。一些在使用按键时轻而易举就可以完成的操作，在使用触控笔时却不是那么回事，有时候你会发现走直线这个再容易不过的事情也会很难实现。如果玩家的手太大的话，在操作时很容易挡住屏幕上的画面，导致操作失误；玩家在走路时还经常会误用出翻滚，如果前方正好是悬崖鸿沟，那么恭喜你。虽然说游戏中还存在着一些不足之处，过低的难度设置以及将心之碎片取消也导致了部分玩家的不满，不过瑕不掩瑜，本作的亮点让玩家们再次认识到了任天堂的创造性，解决了这些问题之后的下一部NDS的《塞尔达传说》将会更加精彩。



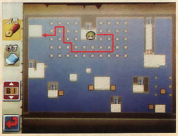
▲触控笔带来了更加精准的操作。



▲卡通渲染的风格很大程度上弥补了NDS机能的不足。



▲这个门前的绘图谜题难倒了不少玩家。



▲虽说可以在地图上随意涂鸦，但是也减少了探索迷宫的乐趣。





信赖铃音 肖邦之梦	NBGI	RPG
X360 Trusty Bell ~ショパンの夢~		日版
2007年6月14日	1~3人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分

29 满分30

这是一款你要用灵魂去体会的游戏，它带来不仅是心灵上的启示，还有灵魂上的共鸣。

天生经典

有的游戏在公布之后许多人并不看好，在实际玩到后大家才发现原来是如此优秀，悔恨当初为何看走了眼；有的游戏一出来就受人关注，成为众人的焦点，在玩了之后才发现与当初的感觉大相径庭；有的游戏一出来受人关注，实际玩到后也的确像之前人们所预期的那样非常优秀。这样的戏码不停地在游戏界上演着，既有捡到便宜发现佳作的，又有大呼上当看走眼的，而这《信赖铃音 肖邦之梦》(以下简称《肖邦之梦》)显然是属于最后一个情况，起码在我当时见到这个游戏的时候就已经确信了它会是一款不可多得的好游戏。

在亚洲X360是很尴尬的，而对于亚洲玩家而言RPG始终都是吸引人的，X360上没有一款能拿得出的RPG确实太说不过去了，就在NBGI公布要在X360上出一款RPG时，相信很多玩家跟我一样，都觉得高兴吧。毕竟NBGI做的RPG不会是什么粗制滥造的东西，对游戏品质的追求一直是NBGI所贯彻的思想，看看《传说》，看看《山脊》，看看《皇牌空战》，看看《灵魂能力》，有的你可以说它不思进取，但在游戏的素质上你不会看到什么粗制滥造的痕迹。

游戏首先给人的印象就非常好，用肖邦这个钢琴诗人去世前的3小时作文章就觉得很吸引眼球，不经意间就对制作人如何去驾驭这个故事产生兴趣起来。而且这样的故事听起来就很有梦幻的感觉，再加上公布的那些游戏画面，更是让人对这款游戏充满了好感。作为一款原创游戏，能够在发售前得到多方面的关注，这是很重要的事情，显然，《肖邦之梦》做到了，再加上为女主角配音的是因《凉宫春日》而大红大紫的平野绫，这又吸引了一部分人群。这里说一个插曲，女主角波尔卡的声优选定为平野绫时她还未配《凉宫春日的忧郁》，不过有制作人觉得她将来一定会红，所以选了她，结果之后平野绫真的红了，真不知道那位制作人是不是有慧眼。

什么都可以不行，但音乐不可能不好！

如果你要说这游戏剧情薄弱、战斗一般，那还……当然，肯定会有一票人跳出来把你骂得体无完肤，不过你要说这游戏音乐不行，那就是自讨苦吃了。套用一些玩家的话，这游戏有肖邦在后面撑着，音乐怎么可能不好听！诚然，这游戏里的确有肖邦的钢琴曲，并且好几章的标题都用的是肖邦钢琴曲的名字，但除去这些，游戏本身的音乐可以说堪称天籁之音。为本作作曲的是知名游戏音乐人樱庭统，我们熟悉的《星海》、《传说》、《女神侧身像》的音乐几乎都出自他的手，这位先生的曲风以宏大带有史诗感而著称，最有代表性的就是《女神侧身像》，但为《肖邦之梦》这种带有小家碧玉型的游戏作音乐，说实话一开始我是对其抱怀疑态度的，不为别的，因为这位先生的风格这几年几乎就没怎么变过，反正属于那种一听就能知道是谁作的那种类型，虽然有实力，但听多了不免有些腻。但在听了《肖邦之梦》的音乐后我的最大发现是樱庭统居然会用舒缓、细腻、娟秀的风格了！(众编：踢飞，那是你以前不知道而已，井底之蛙！)好吧，容我"火星"一把吧，但这对我而言的确是很震撼的。另一个风格的樱庭音乐让人觉得颇具新意，时而气势宏大，时而温柔入潺潺流水，特别是在表现悲伤的时候那种开始压抑但突然爆发的风格更是让我血脉贲张。有人曾问樱庭统，在做这款游戏的音乐的时候有没有斗胆想和肖邦比一下，而他诚实地回答：有！也许搞艺术的天生就是这么天不怕地不怕吧。

一秒之差

《肖邦之梦》的战斗很有趣，跟我谈到这个游戏的人都这么说。战斗可以说是这款游戏的精髓，紧张刺激的分时真实时间制战斗、队伍等级、光与暗的设定，这些新颖的要素让人欲罢不能。随着队伍等级的一步步提升，游戏越来越有紧张感，从等待时间无限到没有，从行动时间从5秒减到4秒，不明系统的玩家一定觉得这是游戏在折腾你，但只有玩过的人才能体会到游戏战斗的流畅感与火爆程度。诚然，时间减少会让你没有时间去进一步思考，但这样的过程是循序渐进的，不是突如其来的，玩家在游戏的同时就在一步步适应这个节奏，可以说游戏在这个节奏的把握上非常成功。随着对游戏战斗系统的熟悉，玩家会越玩越顺，进而在队伍等级打到最高能够6连携时会体会到前所未有的快感。而光与暗的设定是更能体会制作精良的地方了，敌我双方在阴影和光下的必杀不同自不必说，怪物的形态改变也没什么，但在阴影上的将就却是达到了细致入微的地步。无论是突然被天边的一朵云的影子挡住了光发错了必杀也好，还



是利用怪物与同伴的阴影来改变属性也好，游戏很真实地表现了光与暗这一概念，进而引发出了各种战术，我想肯定有无聊……哦不，是很有耐心的玩家会去研究一些奇怪打法的。另外，也许有玩家已经感到这款游戏的战斗很像《星海3》，其实本作的战斗确实有tri-Ace参与协作，想想tri-Ace与Namco当年因为《传说》而引发出的一系列事件，看到这个消息感觉真的很微妙呢。

下一个难道是莫扎特？

随着游戏的通关，我的脑子里突然有了这个想法，下一个出的会是《莫扎特之梦》么？毕竟这个英年早世的音乐天才那短暂但却传奇的一声也是值得拿来借鉴的啊，而且莫扎特死前作的可是《安魂曲》，这更有题材拿来发挥了。但愿这个想法能够美梦成真吧。



▲镜天花，在游戏中它带有特殊的含义。



▲队伍等级这一系统让游戏的战斗变化很大。



▲游戏的战斗异常火爆，光与暗的系统很有趣。



▲游戏中有很多有哲理性的台词。

游戏立方 GAME³

Vol. 131

栏目主持 ACE飞行员　Email Game3@ucg.com.cn

“多边共享”在各位编辑的大力支持下总是能汇集各种五花八门的内容，有时候我真想组织大家去办一本八卦杂志，不然实在是太屈才了。现在为大家介绍我心中评选出的“多边三虎将”。纱迦：堪称本刊八卦之王，提供内容不拘一格（本期未登场）。胜负师：内容有深度，原创能力第一。D·S：以数量取胜，常常一人提供多个内容。至于我嘛，呵呵，由于是栏目主持人，所以属于纵观全局那种，许多内容都经过我适当修改。

多边共享区 ENTER THE GAME

美丽的块魂，美妙的歌曲

胜负师提供

“《块魂》系列”一直以清新可爱的风格与充满创意的简单玩法，深受各年龄层玩家的喜爱。系列最新作，X360独占作品——《美丽的块魂》发售日确定在了10月18日，而最近，NBGI又公布了本作将收录的一些曲目。“《块魂》系列”的音乐一直大受好评，此次豪华的歌手阵容也是备受瞩目。现在，就让我们一起来认识一些这些《块魂》音乐家族的新成员吧。另外，《美丽的块魂》原声音乐CD也确定会由哥伦比亚音乐娱乐公司制作发行，对《块魂》音乐有爱的玩家可以提前关注一下。



IM@S ALL STARS

曲名：团结

从2005年7月开始陆续出道的《偶像大师》中的诸位偶像们，为本作而组成了一支特别的团体。



石川ひとみ

曲名：爱情的割稻

1978年以歌手身分出道，1981年的《埋伏》是其畅销作品。现在石川主要活跃于以家庭为对象的音乐活动中。



イトクボ

曲名：INTO THE SKY

在2005年12月组成的女子二重唱组合。由彩华负责高音部分的演唱，而启子则是负责中低音部分和嘶吼。



宇都宮隆

曲名：Katamari Dancing（片头曲）

在1984年以TM NETWORK其中一员的身分出道。不过在1996年后正式单飞，现在在音乐剧等领域表现活跃。



杏子

曲名：团块

1984年以BARBEE BOYS的主唱身分出道，在1992年随着乐团的解散而单飞。目前的主要身分是女演员。



齐藤由贵

曲名：全彩真心

在1984年讲谈社的第3回杂志小姐评选中获得最高奖，之后在歌手、女演员、随笔作家等广泛领域均有不俗的表现。



铃木兰兰

曲名：Bless My Stars

活跃于电视、电影、舞台剧、广告等领域的多才多艺的演艺人员。而在10月份，她还将参与音乐剧的演出。



平山绫

曲名：Sayonara Rilling Star

在HORIPRO星探选秀大赛中获得了最高奖，并以此为契机出道。在综艺节目和日剧等领域都有不错的表现。



堀越のり

曲名：重力转不停

活用其个人独特的角色特性，以综艺节目为中心参与演艺活动。她还是一家指甲彩绘沙龙的老板娘。



松本伊代

曲名：BOYFRIEND A GO GO

曾经推出过许多热门歌曲的偶像，从妈妈偶像团体的组成开始，在演艺圈的各方面持续活跃中。

超强！乐高吉他英雄！

多边形提供

《吉他英雄》算是近两年来异军突起的一款音乐游戏，在欧美地区以其独具创意的操作方式和深受欧美玩家喜爱的摇滚乐迅速流行开来，已经形成了固定的FANS群体，而即将发售的系列《吉他英雄III》以及由原《吉他英雄》小组原班人马独立打造的《摇滚乐队》也可以预见地将引起更大的“吉他热潮”！

可能觉得游戏原配的吉他控制器不够过瘾，欧美的狂热玩家又一次发挥了超强的动手能力，用乐高玩具自制了一把“吉他”，不仅外形惟妙惟肖，这位玩家更是将原吉他中的控制电路“移植”到了“乐高吉他”中，使得这把“乐高吉他”完全可以替代原来的吉他控制器！不知道乐高公司看到这把玩家自制的“乐高吉他”后，会不会萌生用乐高积木来开发游戏周边的创意呢？



最终幻想VII10周年纪念POTION

邪魔天使 提供



为了纪念《最终幻想Ⅶ》发售十周年，SE即将展开新的纪念活动(揽钱活动？)，会推出数量限定并且是特定包装的“FINAL FANTASY Ⅶ 10th ANNIVERSARY POTION”，发售日在9月13日，数量限定为77777个，售价为3980日元。提到POTION大家自然会想到《FF》里经典的回复道具，也会想到之前2006年纪念活动中那奇怪的蓝色饮料，这款新POTION是最新的POTION计划中的第一弹，其包装也是特别的，采用的瓶子外形为“神罗”包装，即带有神罗集团风格的瓶子，它与《FINAL FANTASY Ⅶ 10th ANNIVERSARY ULTIMANIA》这本书同捆发售。这款特制POTION是以萨菲罗斯的“孤高、华丽”为主题开发的，带有地壳能量象征的饮料，该饮料含有丰富的维生素B1，对体力补充有帮助，容器上还刻有神罗集团的LOGO。《FINAL FANTASY Ⅶ 10th ANNIVERSARY ULTIMANIA》是为了配合这款POTION而编辑的书，里面刊载了许多《FF Ⅶ》相关作品。今后POTION计划将陆续展开，说不定我们还会看到类似之前金针等道具的其他怪异周边出现呢。

育碧“教女孩成为女人”！

星夜 提供

育碧可以说是最能理解并贯彻任天堂理念的欧美厂商，《疯兔危机》是Wii上销量最高的第三方的游戏，而对于市场更加庞大的NDS，育碧也准备了丰富的任天堂式游戏，例如全新打造的“Imagine”品牌。

育碧宣称“《Imagine》系列”游戏的目标是“教女孩如何成为女人”！面对的是6到14岁的女孩，目标是发展女孩子们的兴趣爱好，而从首批公开的三款游戏来看，育碧似乎希望女孩子们从小培养成为贤妻良母的技能。这些游戏将从10月份开始陆续上市。



▲这款游戏的目的是让女孩子学会如何照顾宝宝，包括喂奶、换尿布等方方面面，还可以通过无线通信功能与朋友交换宝宝的衣服。



▲所有女孩都挡不住漂亮衣服的诱惑，这款游戏将会让女孩子扮演曼哈顿服装设计师，学会设计和制作服装。



▲做菜是所有贤妻良母的必备技能，这款游戏将会让女孩子从小开始学会一身好厨艺。

打机一族必备 剽悍闹钟大比拼

晴天 提供

相应大多数住集体宿舍的学生玩家(尤其是大学生)都有过如此的遭遇：晚上熬夜打机导致睡眠不足，而第二天为了逃避迟到(对于某些老师来说，迟到绝对是学习态度不端正最直接的表现)的噩运，将硕大的闹钟放在床头，期盼着在早已设定好的时间用震耳欲聋的响声让自己瞬间惊醒。不过长期使用这种方法虽然可以达到将自己闹醒的目的，但闹钟剽悍的表现难免会引起心脏等诸多身体方面的不适，甚至还会给自己周遭的人造成不小的困扰，下面晴天就将十款极具特色的概念闹钟来个有趣排名(有些的确是可以买到的哦，售价仅供参考)，看看大家能不能顺利地制服它们呢？

第10位 会爬的闹钟



当闹钟响起时高度就会不断地上升，如果等其爬到天花板的时候，估计很多人都会欲哭无泪，不过大家也可以换个角度思考，从如此的高度掉下来，正常的人类都应该清醒了吧？

第9位 拼图闹钟



惟一让它停止工作的方法就是完成上方的拼图，如果你是一个十分邋遢的人，估计你找拼图碎片的时间会比完成拼图的时间多上几倍，看来想不迟到都不行……

第8位 指环闹钟



最具气质的概念闹钟，只要设定好时间并将其戴在手指上就能在预定的时间将人震醒，完全不用担心吵醒周围的人，不用的时候还可以将其放在底座上充电，很有感觉吧？

第7位 高音闹钟



很容易造成噪音污染的闹钟，因为大家可千万不要低估了“高音”这个关键词的威力，当在清晨响起超过90分贝的声音时，你还是准备好接受邻居的投诉吧。

第6位 刺猬闹钟



虽然看起来平平无奇，但是要在半梦半醒的状态找到让它停下来的按钮也绝对不是一件容易的事情，就在你胡乱寻找的时间里，人不知不觉就清醒许多了。

第5位 鸡蛋闹钟



在配套的篮子里放入足够数量的鸡蛋才能让其停止运转，如果你想陷害别人的话，就趁其不注意的时候将某个鸡蛋藏起来，就算他找其他的鸡蛋来代替也无济于事，因为该闹钟只要自己的“蛋”……

第4位 训斥闹钟



最会唠叨的闹钟，如果你不立即起床的话绝对会精神崩溃，如果你将闹钟的声音设定成自己讨厌的人，那绝对还能收到事半功倍的效果，不过它的寿命能维持多久就很难说了。

第3位 会飞的闹钟



在响起的同时上方的飞行器就会弹出，只有将其归位才能使整个世界清净下来，同时它也告诉了我们另一个生活的常识，睡觉前一定要记得关好门窗，否则后果可是很严重的。

第2位 炸弹闹钟



从外形就能看出它的实力非同一般，惟一考验人的就是是否有拉开拉销的勇气，不然就只得选择将方圆？米以内(根据具体情况变化的随机变量)的人全部吵醒，做人不能不厚道啊。

第1位 会跑的闹钟



最能锻炼身体的闹钟，两个灵活的轮子可以让它在你的房间内横行无忌，响起时你第一时间考虑的并不是自己是否决定起床，而是你要怎样才能顺利地抓到它。

多边共享区

levelup.cn 提供

25个游戏业之“最”

前不久日本媒体做了一个小规模调查，评选出了日本游戏业之“最”。我们将内容精选一番，这25个“最”应该是日本家用游戏主机之最。如果你对家用主机的历史有一定了解的话，看这个评选一定会给你带来不少联想和乐趣，甚至还能发现其中的漏洞。Okay，就让我们看看这25个“最”到底是何方神圣吧。

NO.1 2006年发售游戏最多的公司

第一名：NBGI，104款；第二名：KONAMI，95款；第三名：KOEI，93作。

点评 不会吧，前三甲中居然没有任天堂和SE的牌位？往下查找，任大侠居然连前五名都没有进。继续找……终于，终于，看到了……任天堂以55款游戏排名第七。不过在软件销售总数上，任天堂以2516万套雄居榜首，该数字是排名第二的SE的3倍还要多……说到这里我好怀念过去走精品路线的那个NAMCO。

NO.2 系列作最多的游戏

SIMPLE系列，总共328作。其中，PS上125作；PS2上165作；NDS上19作；PSP上10作，DC上4作；GBA上4作。系列销量最高的一作是1998年10月22日在PS上发售的《SIMPLE 1500系列Vol.1 THE 麻雀》，居然买过了102万套。

点评 “SIMPLE系列”的大名早已经是如雷贯耳。以数量取胜的战略不失为小厂商的生存之道，只是有点纳闷，“SIMPLE系列”的魔爪好像对掌机市场不太感冒。



▲《御姐武戏X》作为首款登陆X360主机的SIMPLE系列，还算能玩。

NO.3 颜色最多的主机

答案：GameBoy，共9种颜色。其中包括白、红、黄、绿、黑、粉红、金、银、透明。

点评 按照当前的趋势看NDSL和PSP都很有可能打破这一记录。

NO.4 标题名最长的游戏

各位请看：《SIMPLE DSシリーズVol.14 The 自动车教习所DS～原动机付自动车·普通自动二轮·大型自动二轮·普通自动车·普通自动车二轮·中型自动车·大型自动车·普通大型自动车二轮·大型自动车二轮·大型特殊自动车·けん引～》，总共81个字。

点评 我的娘啊，起这么长的名字是不是想死人啊？虽说日本游戏界有个迷信说是长名字的游戏会卖得好，但也不至于这样过分吧。至于名字最少的游戏，我想应该是PS2上的《蚊》。至于最简单的人名，我想应该是丁一。

NO.5 HP和伤害数值最大的游戏

PS2上的《魔界战记2》。这个游戏的等级上限为9999级，如果你有耐心练到这个上限的话，会看到HP超过1000万，达到13179233的惊人数字。这个就连《最终幻想》中的众隐藏BOSS都要自愧不如哦。游戏的一次攻击的伤害数可达150753246。

点评 本刊两位编辑晴天与火云都将《魔界战记2》通关，而且据火云说：这游戏练级其实不难……

NO.6 同伴最多的游戏

KONAMI的《幻想水浒传》系列。

点评 至于为什么，我想大家应该都知道吧。

NO.7 同屏角色最多的游戏

元气的《战神》，据官方数据显示：同屏最多可以显示65535个。

点评 玩过元气《战神》玩家应该都会留下较深刻的印象。游戏中主角完全被淹没在人海中，几乎看不到。

NO.8 分数上限最高的射击游戏

Capcom在DC上推出的《Giga Wings2》，上限是9999999999999999。



▶幸亏《Giga Wings2》推出过DC版，这样才使得国内更多玩家见识过这款游戏的“强悍”。

点评 《Giga Wings2》有个中文译名就是《千兆战机》。

NO.9 说明书最厚的游戏

一个令人意外的答案：《潜龙谍影3 生存》，共140页。

点评 厚道。《WE9》的说明书似乎也非常厚。

NO.10 价格最高的限定版

Warp在SS上推出的《Enemy Zero》Special Box。价格高达20万日元，按照今天人民币的汇率，也要折合1.2万元以上。

点评 这个记录在将来很长一段时间内恐怕都是难以被打破。

NO.11 随主机同时发售游戏最多的主机

GBA主机，共25款游戏。Wii也不赖，有16款。

点评 从此我们是否还总结另外一条业界定律：随主机同时发售游戏最多的主机将成为霸主。

NO.12 名字最长的游戏公司

ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン（Sony Computer Entertainment Japan）

点评 其实用英文缩写的话，SCEJ四个字母就可以搞定一切了。由于这个名字实在是长了点，连日本方面也不得不经常使用英文缩写。

NO.13 最具人气的游戏主题歌

宇多田光为王国之心演唱的《光》。单曲CD累计卖出了86万套。

点评 这可能和宇多田光当时在日本的高人气也有很大关系。

NO.14 CD数最多的游戏

Square在PS上推出的《RIVEN THE SEQUEL TO MIST》，用了5张CD。

点评 这个统计并不正确，当年SS有一款名叫《幽灵》的恐怖AVG用去了8张CD。

NO.15 同时连线对战人数最多的游戏

Microsoft在X360上推出的《完美女煞星》。同时支持32个人战斗。

点评 这个统计完全忽略了PS3的首发作品《抵抗》，人家《抵抗》可是支持64位玩家同时对战的游戏。如果算上网络游戏，这个数字简直就不值一提。

NO.16 玩家最多的家用网络游戏

《最终幻想11》，发售5年后，有效注册人数50万。

点评 看到这一数据国内网游运营商都要笑了。如果国内的网络游戏只有50万的注册人数，那大家都可以去喝西北风了。

NO.17 游戏化最多的作品

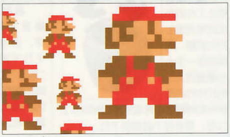
《龙珠》。算上最近即将在PS2和Wii上发售的《龙珠Z Super King》，相关游戏累计有45个游戏。

点评 啊！才45个，在我印象中起码也有50个。话说回来，最近几年由于《龙珠》在欧美的地区的流行，《龙珠》游戏也如雨后春笋般长了出来。

NO.18 世界上最畅销的游戏

1985年9月13日，任天堂在FC上推出的《超级马里奥兄弟》，该作品累计4024万套。

点评 大家就当再复习一下常识吧。不过在国内的NO.1应该是《俄罗斯方块》。



多边共享区

NO.19 最轻的家用机（不包括掌机）

第一名：PC Engine，334g；第二名：MD2，538g；第三名：PS One 556g；第四名 PS Two 580g。

点评 令人颇感意外的是居然没有Wii什么事儿……在此我们还能提供给玩家一个数据，当前最重的主机就是PS3，达5Kg。日本媒体认为PS3的重量也是阻碍其在日本普及的原因之一。

NO.20 最贵的游戏（仅限普通版）

SNK Playmore在NEOGEO上推出的《侍魂 零 特别版》，售价39800日元。这也是NEOGEO上最后一款作品。

点评 NEOGEO由于采用卡带，售价贵是出了名的。我们也曾经多次报道过将NEOGEO卡带完全收藏的富豪级玩家。

NO.21 世界上最早的游戏主机

1972年5月推出的“Odyssey”，当时售价100美元。

点评 希望在《失落的奥德赛》中看到该主机作为道具出现。

NO.22 版本更新最勤快的主机

PlayStation，共7次。

1994年12月3日，39800日元发售，同捆AV线和S端子线。

1995年7月21日，降价到29800日元，同时取消S端子线的同捆。

1996年3月28日，降价到24800日元，同捆两个手柄。

1996年6月22日，降价到19800日元。

1997年11月13日，降价到18000日元，同捆振动手柄。

1998年1月23日，降价到15000日元，这也是PS的最终价格。



2000年7月7日，改版PSOne发售，价格不变。

点评 如果不看这些数据，还真想不到当年PS的更新速度竟然如此之快。另外，PS3好像是最快宣布降价的主机。

NO.23 最早的街机

1971年推出的《Computer Space》。

点评 可惜当时《星球大战》还未出世，大众明显对星球、飞船以及战争等游戏内容兴趣不大，《Computer Space》并未获得成功。

NO.24 卡片街机游戏中吐出卡片最多的游戏

《甲虫王者ムシキング》，总共4亿2900万枚。

点评 在日本玩家中有个说法：日本街机永远不会没落，因为总会有新类型的街机游戏来拯救这个市场。卡片游戏的诞生让日本的街机找到了新的市场和发展方向。

NO.25 最畅销的街机

《吃豆人》，从1980到1987年之间共卖出了29万3千822台。

点评 可惜吃豆人已经风光不在。

你从没见过的“变形金刚”



D·S 提供

以下是一些国外变形金刚FANS的同人作品，这里面的某些机体设计得还算巧妙，而至于另一些么……则只能用“变态金刚”来形容了，也真亏他们能想得出来……

和平大奖



汽车人版威震天

▲想法不错，可这造型怎么看都像是一打入我军内部的特务。（这车好像就是《回到未来》里教授开的那台）

怀旧大奖



SFC金刚

▲设计出这东西的老兄还真念旧，不知这SFC金刚会不会像声波那样从胸口放出卡带来？

客串大奖



巨人强殖金刚

▲《变身斗士凯普》中的凯普3号（巨人殖装）居然都能跑来凑热闹？老美的ACG涉猎品味还真是齐全。

易燃大奖



Zippo金刚

▲挂着汽车人的LOGO，身后却是一片火海……这大概是只有在游戏版《变形金刚》里才会出现的情节吧……（想起了ACE飞行员玩X360版《变形金刚》时一边操纵大黄蜂摧毁城市一边唱“汽车人，消灭地球人……”时的情景－ －）

组合大奖



iPod金刚

▲我说，把这几种机型和LOGO就这样拼装在一起，也太没创意了吧……

新锐大奖



360金刚

▲算是与时俱进的一个创意设计了，只是机体的质量有点值得怀疑，战斗时胸口搞不好会爆出三红然后当机……

视听大奖



Windows Media金刚

▲连软件也能变形？只是这造型怎么看都像是补天士的兄弟。

布道大奖



圣经金刚

▲……这个是为了配合宣传《达芬奇密码》而设计的么？

简朴大奖



自动售货金刚

▲这大概是史上最简洁的变形金刚设计了，估计孩之宝公司的主创设计师看见这图会被活活气死……

便携大奖



GB金刚

▲兜里揣着这样一个东西上街，想必比任何一块板砖都硬气吧？

恶心大奖



牛肉金刚

▲不知这金刚的攻击方式是怎样的，传播疯牛病么？－ －



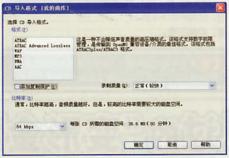
硬件 HARDWARE

PS2＋色差＋高清电视能实现1080i或者480p吗？我买了1条原装的SONY色差线，接着在PS2的设置里将输出模式改为"色差输出"，运行《GT赛车4》后在游戏中也尝试过选择1080i或者480p，但每次电视都是黑屏10多秒后就恢复最初的状态，并没有实现高清的效果，另外我在《战神II》和《古墓丽影》的游戏菜单中选择了逐行扫描，也出现了相同的情况，究竟是怎么回事呢？[lgdata]

如果排除电视的因素，PS2搭配色差线确是可以实现1080i或者480p的画面输出的（同样需要游戏支持），而且根据你的描述，你在游戏或主机设置中的确进行了正确的操作，所以出现这种情况应该是"高清电视"设置上的错误所造成的，你可以仔细地阅读电视的说明书或咨询售后服务，根据服务人员专业的技术指导应该能够帮助你解决这个问题。

①我在网上老看到关于APE的音频文件与AA3在PSP上播放的效果哪个更好的问题，不知道它们之间到底有什么区别呢？②应该怎样才能转换得到这种音频格式？[龙]

①APE是通过无损压缩技术获得的音频文件，通俗一点说就是使用CD上的音频数据制作该类型的文件后，你还可以将其还原为CD上的音频数据，并且文件的总大小与CD转换前保持一致；而AA3则是SONY专门针对其出品的各种数码设备所推行的音频格式，如果使用PSP播放必须保证系统的版本在2.71以上才行，而它们之间最大的区别就是容量，通常情况下一张CD转换为APE约为原大小的1/2，而AA3则为1/10。至于两种音乐格式的播放效果从理论上讲，在相同比特率下APE还是要优于AA3，不过这也与你使用的播放设备和周遭的环境有关，如果你并不是音乐发烧友的话，并不会感受到太大的差别。②目前网络上常见的音频格式（MP3、WMA）或CD都可以使用"千千静听"这款软件轻松得到APE格式，下载并安装程序后，先将你希望转换的文件添加到播放列表，然后在歌曲名称上点右键选择"转换格式"，输入格式选择"Monkey's Audio（APE）编码器"，最后点击下方的"立即转换"即可；而要转换AA3格式的文件则需要先安装SONY官方发布的"SonicStage"软件，但由于只能进行在线安装，所以整个安装过程比较耗时，运行软件后选择上方蓝条左侧"音乐源"下的"导入CD"，等待所有曲目添加到数据库之后，选择右侧的"ATRAC 64kbps"，接着在出现的确认框中将"添加复制保护"一项前的勾去掉，最后点击右方的箭头标志进行转换即可。



▲64kbps可以修改，数值越高音质越好，同时所占的硬盘空间越大。

①最近PSP新出了3.52版本，我想升级时却犯了难，请问3.52版本是否还可以继续玩ISO游戏呢？漏洞很多吗？增加了什么新功能？②我目前使用的是4G平速组装记忆棒，但某些时候总会无缘无故无地坏掉？（就是插入PSP后显示没有储存卡），SONY还有更大的储存卡吗？[深圳 赵非众]

①最新的3.52 M33版本（此为自制系统）是支持ISO进行游戏的，并且其和以前版本的最大的区别就是增加了功能更加强大的"免引导模块"，只要按R键开机，进入恢复模式后将"Configuration"下的"UMD Mode"设置为"M33 driver -NO UMD-"就可以在不放置UMD光盘的情况下运行大多数游戏的ISO，至于漏洞目前还不得而知，不过升级到此版本后需要下载专用的程序才能恢复到以往任意版本的官方系统。②由于目前4G组棒的质量参差不齐，出现无法读取记忆棒的情况也有不少玩家曾经来信询问，这里晴天还是建议大家如果没有同时存放太多文件的必要，还是尽量使用质量相对稳定的2G棒比较好。SONY目前记忆棒的最大容量为8G，正品行货的价格大约在1200元左右。

①小弟最近想给自己的厚型PS2主机加装网卡和硬盘，不知道这样搭配下来大概需要多少钱？而且现在市面上的硬盘买哪一种比较好呢？②自己动手装有难度吗？我在家附近的游戏店打听，网卡＋40G硬盘＋安装费一共需要800元，这样的价格合适吗？[马腾]

①因为PS2的网卡在很早前就已经停产，所以目前能够在市面上买到的价格都比较昂贵（包括二手），至于价格则根据你的所在地会有所差别，根据晴天从编辑部所在地了解的情况，网卡的价格大概在250～300元之间，当然你在购买时也要注意你所购买网卡的版本，除了美日版网卡必须对应相应的主机版本外，港版或大陆行货版都可以兼容以上两种版本的网卡。电脑硬盘方面虽然没有特别的限制，但根据以往大多数玩家使用的心得，硬盘的大小最好不要低于40G，而SEAGATE（希捷）、西部数据的硬盘在兼容性方面稍有欠缺，你不妨作为购买时的参考。②其实自己动手安装PS2硬盘并不复杂，你只需要打开主机左后方的网卡接口，然后将网卡接入对应的插口即可，另外在将硬盘连接到网卡上之前一定要确认将硬盘的跳线设置为"Master"（硬盘的外壳上通常有相关的说明，按照上方所示的方法将跳线控制块插入对应的地方即可），至于硬盘的电源则完全由PS2主机来提供。由于你并没有提及电玩店所提供的硬盘是什么型号，所以晴天也很难告诉你是否划算，不过根据编辑所在地的报价，800元的价格至少还有100元的压缩空间，具体情况你不妨多了解一下本地硬盘的价格再做决定。

本人最近购入了一台PS3，打算在线购买《铁拳5 DROL》和即将发售的《战鹰》，不过听说PS3网络购买的内容最多只能下载5次，但我看之前的杂志上却说是付费内容可以无限次下载，到底谁才是正确的呢？[沈颖盈]

PS3网络付费下载的内容一旦购买就会在服务器上留有支付信息，以后你只要以当时购买的帐号登录到"PLAYSTATION Store"就可以无限次下载该内容。

游戏 GAMES

最近在玩《战神II》时遇到一个问题，就是在某个断桥边会遇到一个有翅膀的家伙，需要抢他翅膀飞过去的情节我一直无法触发，只能在原地跑来跑去，非常郁闷，请问这是盘的问题吗？[mingjie.pu]

这个问题曾经在该作推出不久后就有不少玩家反映过，你可以试着进入游戏的标题画面选择"TREASURE"下的"CREDIT"一项，如果没有出现制作人员表的画面，那就说明造成该问题的直接原因就是碟片的质量不过关，必须更换完整版本的碟片才能让游戏进行下去。

本人最近在玩《SD高达G世纪》，机体收集率已经98%，我现在把最后几台欠缺的机体在收集表中的位置列出来，希望晴天能够告诉我获得方法：①V高达第55台；②MS-X第3台；③W高达EndlessWaltes第3台；④高达Seed Astray第31、32、33台；⑤高达Seed XAstray第4台；⑥其他第19、23、28台。[唐寅佳]

①サンドージュ出现在"机动战士Vガンダム"第3话，当カイラスギリー靠近リーンホース时，其会从ダルマシアン中作为援军出现，必须使用捕获指令才能得到；②获得ギガン只需要将ジオン战车系中的マゼラ·アタック提升3级或ザメル提升1级就可以进行开发；③获得サーペント

的一种方法是由ビルゴ（ビルゴⅡ）与ガンダムヘビーアームズ（ガンダムヘビーアームズ改、ガンダムヘビーアームズカスタム、ガンダムレオパルド、ガンダムレオパルド·デストロイ）组合设计；另一种方法则是将トーラス提升4级进行开发；④リジェネレイト（MS）可以使用Xアストレイ和イージスガンダム组合设计得到，使用变形指令可得到リジェネレイト（MA），使用脱出技能则得到コアユニット；⑤ガンバレルダガー可以使用ダガー和エグザス（メビウスゼロ）组合设计得到；⑥サイコガンダムMkⅢ可以将サイコガンダム系中的サイコガンダム提升4级进行开发；ザンスパイン可以使用ザンネック和V2アサルトバスター（V2ガンダム、Vガンダム）组合设计得到；ガンダム·ベルフェゴール可以使用ガンダムDX和エビル·ドーガ（ガンダムMk－Ⅳ、ガンダムアクエリアス、ギガンティック、ギャプラン改、ギャン改、サイコ·ハロ、ザク50、ザンスパイン、タイタニア、デビルガンダムJr.、ノイエ·ジールⅡ、ハロ、フェニックス·ガンダム、プロトタイプキュ·ベレイ、リグ·リング、量产型ハンマ·ハンマ、量产型ビグザム）组合设计得到。

@ 我有一个关于《如龙2》的问题想请教，目前我的进度是游戏的第四章，当我把受伤的薰送到了葵屋后，买了纱布送过去接着到游戏厅，和NPC对话后前往储物柜处却没有发生和小混混打架的剧情，以至于我把整个苍天崛的小混混都打了个遍，还是没有任何事情发生，这到底是怎么回事呢？[片翼の天使]

此处与雀歌对话时需要选择“いいだろう”，接着虽然帮他抓到红色的玩偶是否成功并不会对情节造成影响，但玩家必须操作一次“娃娃机”才能触发接下来的情节，之后再与雀歌对话选择“わかった”，最后前往毗沙门桥的储物柜选择“お前らに支う金などない”就会发生和小混混的战斗了。

有几个《大航海时代4》的问题想请教。①当己方势力和他方势力同时在一个城市有占有率时，如何降低他方势力的占有率？②我在攻打一些城市胜利后，偶尔会出现不能进入交易所、酒馆、广场、同业公会、船坞的状况，系统会提示“居民十分生气，这种状况下无法进入”，该如何解决这种情况？[舟山 凌宇]

①当我方占有率低于他方时，可以在酒馆中使用“恶噂”指令散布谣言或直接在同业公会对他方势力宣战并使对方投降来降低他方势力的占有率；而当我方占有率高于他方时，可以先和国王签订契约，然后在交易所抛售流行品（可以从酒场中的服务员处了解到目前正受欢迎的物品情报），当一次性抛售的物品达到一定数量后会得到“介绍状”或“推荐状”，将其交给国王也可以迅速提升自己的占有率，从而打击他方势力。②出现这种情况应该是你没有在同业公会“宣战”便对港口发动了攻击，这也是游戏对滥用暴力玩家的一种惩罚，惟一解决的方法是等待他方势力再次占领港口，然后再用正当方式夺回才能消除村民的怨气。

@ 我在PSP的《横行霸道：罪都故事》中将所有主线任务完成后，存档上显示的完成度却只有38%，但此时地图上已经没有任务的字母提示，我应该怎样才能提高完成度呢？[竹官政]

作为一款自由度极高的游戏，仅仅完成主线任务自然是无法达到100%完成度的，其实在游戏中除了有字母提示的主线任务外，还存在着30类隐藏的分支任务，只要将它们全部完成就会让完成度达到100%，之后玩家会得到“全武器弹药无限”的特殊奖励和开启“场面回想”模式，调查家中的电视就能看到游戏中所有的过场动画。由于篇幅所限，晴天就简单为你列出分支任务的类别，它们大多数都只要乘坐相应的交通工具或到达特定的地点就会触发：

交通工具相关
救护车、医院直升机、消防车、消防直升机、警车、观光直升机、出租车、西岛PCJ600摩托、东岛PCJ600摩托、西岛气垫船、东岛气垫船、机场武装直升机、机场双翼飞机、越野自行车、越野沙滩车、越野摩托车、电影场摩托艇、电影场大巴、商场自行车
比赛相关
高尔夫球、西岛街头赛车、东岛街头赛车、射击场打靶
收集相关
产业收集和升级、32种交通工具、99个红气球
特殊相关
担任沙滩救生员、灯塔陆海空综合演习、30个街头暴力事件、30种特技跳跃


▲场景中如果有坡度较大的木板，通常就可以进行跳跃任务。

@ 本人最近在玩PSP上的《怪物猎人携带版2nd》，有几个问题希望得到解答。①谜之头骨怎么获得？②想要做一套死神S装，但总缺一个头盔，要打什么怪物才能获得呢？③古龙之血打哪个古龙种更容易获得？④远程武器中弓和弩哪个比较好用？能推荐几套弓或弩手比较好的装备吗？[陈铀波]

①谜之头骨（なぞの头骨）在砂漠任务中的10区有10%的几率挖到，另外使用眠鱼（女王蜂の尻尾、忍耐の种）与密林的山菜爷爷进行交换也有20%的几率得到。②死神S套装（デスギアSシリーズ）的头盔必须获得灾祸之布（祸々しい布）才会出现在制造列表中，而该道具只有在村庄的农场雇用“冒险船”，并给予500点以上的探索点数前往砂漠或沼地区域才比较容易获得。③要想更容易获得古龙之血，可以考虑完成集会所的8★任务“古の霞龙、オオナズチ”，胜利后会有17%的几率出现在报酬中，当然你也可以选择其他难度的古龙种怪物（风翔龙、炎妃龙、炎王龙）进行挑战，消灭它们也有6%几率从其身上剥取得到。④其实远程武器弓和弩各有特点：弓没有弹药限制，但攻击力比弩小，不过配合优秀的蓄力属性仍然可以利用攻击频率的优势造成连续伤害；弩的弹药有限，且有装弹时间，但高攻配合各种弹药仍然是克敌制胜的利器。通常来说，弓更容易上手一些，省去了很多弩手的繁琐操作，因此大多数使用远程攻击武器的玩家都比较喜欢用弓。无论是弓手还是弩手，装备上都必须附加“听觉保护”的技能，“达人”提高会心率的效果也有助于提升伤害输出，其他技能则以武器的性能适当搭配，弓手可以搭配“贯通弹强化”的技能增加贯通蓄力属性的攻击力，弩手则以“装填”和“连射”来弥补攻击频率不足的缺点，所以初期的轰龙套装和后期的霸龙套装几乎是必须制造的装备。

@ 《信赖铃音 肖邦之梦》第五章需要用一本魔法书和宫殿的老人换取钥匙，虽然我知道魔道书在雪之森林某个杂兵看守的宝箱里，但我第一次进入雪之森林时就把那个宝箱开过了，不知道现在还能找到吗？我已经在森林里转了好长时间了……[tengfei127]

其实这里的关键道具“魔道书”可以通过另一种途径得到，首先请先确认你的装备品中是否有“パワーリング”这件饰品（未装备的情况下），如果没有，返回“マンドリン教会·地下洞くつ中央”可以从宝箱中获得，接着返回港町リタルダント，与药店的店员对话获得情报，然后与面包店附近的大婶对话可以交换到“カゼ药”，最后带着它返回“リタルダント用水路”的最深处与贫民窟的小孩对话就可以得到“魔道书”了。


▲此事件由于不是必然发生，所以很多玩家稍不留意就会错过。

@ 《女神异闻录 PERSONA3》中如何合成仲魔“ルシフアー”和“リリム”？[yf jin]

合成リリム的条件非常简单，利用“战车アラミタマ”和“魔术师ネコマタ”合成即可得到，而要合成ルシフアー（路西法）则需要先将“星”的Commu等级提升到10级（即コミュマスター），然后利用以下任意一种组合合成即可：

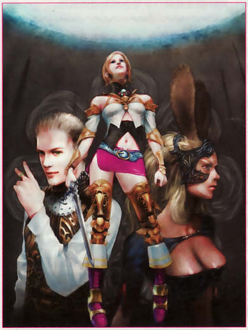
- 塔シヴァ×恋爱キュベレ
- 审判サタン×太阳メタトロン
- 审判ミカエル×太阳ヴィシュヌ
- 刚毅カーリー×太阳ヴィシュヌ×星サトゥルヌス
- 月セト×女教皇キクリヒメ×星サトゥルヌス



秘密花园

玛娜：《最终幻想XII 国际版》的发售在近期来说可算是一件大事了，长久以来，由于《最终幻想XII》庞大的世界观及其对角色们刻意留白的刻画方式，一直都是FANS进行再创作的优秀舞台，其中不乏众多精品。既有以人物为主中规中矩的作品，也有以游戏世界观为主的幻想作品，更多的还是对于角色们过去与未来的假想，可惜这些美图一直压在箱底，找不到机会与读者共享，这次借着《最终幻想XII 国际版》发售的东风，挑选了部分收藏的作品献给大家，就当是给《最终幻想XII》的最后一次补完。

本期主题：又见《最终幻想XII》

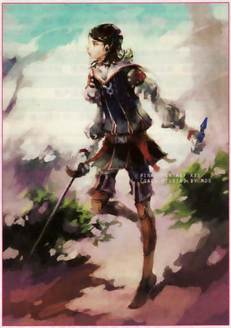


除了艾雪之外，巴尔福雷和芙兰的还原度还是很高的，话说回来，这张表面正经的图中，艾雪的角度实在是太邪恶了……

妩媚的表情、飘逸的头发、婀娜的身躯、性感的服装，再加上一对兔耳朵，玩家们心目中期待的萌元素在这张图上一个也不少。



这是我见过的最具原作神采的拉萨，高贵而不孤傲、纤细却不娇柔、狡黠中带着一丝孩子气，轻盈的步伐更是将他优雅的一面表露无遗。





用有些人的话来说，如果有拉萨这样的孩子，每天都要摸上一百回！

紫色对于芙兰来说是一个非常相称的颜色，大概是因为两者都同样神秘且难以揣摩。

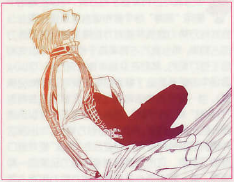


尴尬的巴尔福雷和看起来很满足的拉萨在新年中同围一条围巾，抵御风寒，好一幅父子情深的画面——我偏不说"暧昧"两个字。





二次创作最让人觉得妙趣横生的地方，可能就在于对角色的大胆想像(或者说YY)。背负着沉重枷锁而不苟言笑的艾雪也有如此少女的一面，这难道不让人感慨世界的美好么。



虽然线条非常简单，但巴尔福雷的特质就是辨识度相当之高，那个永远望着天空的45度角，不，他都仰到135度了。



在《最终幻想XII》这样一个描绘众生相的游戏中，站在准主角行列的梵与潘妮罗关注度显然大不如他人，这可能与他们孩子气的形象、不够突出的个性有密不可分的关系。不过我宁愿相信，真正的潘妮罗应该像这张图一样，坚毅执著、开朗快乐，眼神永远直视前方，如一支盛开于原野的蒲公英。

第四王子拉萨的人气在画师中还是相当高的，很多地方都能看到他插上一脚，而且大部分都超级可爱，譬如说这张，你能将他和游戏里早熟的形象联系在一起吗？





格斗少女艾雪出击！你能想像出她的武术流派吗？



温柔而娇羞的小家碧玉使表情适用于大多数女性，但是放在艾雪身上就稍微有那么一点点奇怪，这张图像尤娜，像爱丽丝，就是不像艾雪……

难得的海滩之旅，怎么都是些大男人来抢镜头[ACE飞行员语]。





被时代的漩涡所吞噬的一对恋人，他们的命运就如手中鲜红的捧花一样，鲜艳夺目，又充满无奈。



经过了少女漫画风格的变身，眼睛占了半张脸的潘妮罗终于有女主角的模样了，不过从这个角度看，黄黑相间的紧身服难免让人想起李小龙。

很难得见到这样的主题，不是恶搞，不是胡乱配对，也不是美形的POSE，沉重的表情和繁复的地板花纹让人压抑难耐，我们可以在其中看到很多难以言说的故事。





围着一堆篝火的战士们，脸颊被火光映照的微微发光，脸上露出安心的笑容，这战斗后的片刻休憩时光，大概是整个旅途中最让人铭记的快乐回忆。



大宅门
宅文化解析

一个事物从它的出现到发展直至其对社会产生足够影响成为一种现象，也许需要几个世纪的时间，但也许只需要几年——“宅”这个近几年才随着电视、网络等媒体逐渐出现的新鲜玩意已经彻底融入到我们这些人的生活之中了，然而也正是因为如此，我们对这种“文化”反而知之甚少。如果不是只想跟风赶潮流，那就建议你花一些时间看看下面这些东西，一定能够让你从另一个角度认识宅文化。

文 十六夜 美编 NINA

特别企划 SPECIAL FEATURE

什么是おたく

对于“宅(おたく)”这个词相信大家都已经非常熟悉了，抛开这个词在日语中的本意，现在流传最广的使用方法自然是“宅男”、“御宅族”等等。“御宅族”在其本土——日本的出现其实非常早，早在1980年就已经开始有针对动漫画、流行偶像、游戏以及电脑等领域出现小规模同好会性质的组织。而如果再向前追溯，上世纪70年代末在日本引起各种社会现象的“竹の子族”(注1)也被视作是“御宅族”的一个前身。“将精力、时间以及金钱大比例投入到某一领域的特殊人群”——这是“御宅族之父”中森明夫(注2)1983年在《“おたく”の研究》一文中的定义，正如大家看到的，最初的“御宅族”可谓包罗万象，虽然涉及到的范围同样是“家里蹲系”，但早先的“宅人”不仅仅是为了满足兴趣这么简单，而是带有很大一定程度学术研究性质在进行着各种活动。

关于“御宅族”的分类，从理论上讲分为“消费性御宅族”和“心理性御宅族”两种，“消费性御宅族”指的就是为了消耗闲暇时间为目的的宅人，而“心理性御宅族”则是为了扩大自己的兴趣范围、从事相关创造活动等目的而宅。还有一种公认的分类，就是将参与以动漫画及其派生产物为题材同人活动(比如同人志的制作)的群体称为“狭义御宅族”，而与之相对的“广义御宅族”指的就是对动漫画及其派生产物有浓厚兴趣并愿意为此付出大量时间、精力的人群。随着时代的变迁，曾作为主体存在的“心理性御宅族”以及“狭义御宅族”越来越变得稀少，取而代之的则是“消费性御宅族”以及“广义御宅族”的大量出现——没错，也就是你我。

西村博之

提起西村博之这个名字知道的人并不是很多，但“2ch”这个著名的BBS大家就都知道了吧。1998年1月(也有一种说法是2 月6日)，当时还是大学生的西村博之在网上开设了名为“Hirox's room”的BBS——也就是“2ch”的前身。“2ch”可以说是日本宅文化最具影响力的宣传阵地，几乎所有“宅系”名词都是来自这里。



“御宅族”的发展与变迁

70年代末-80年代初

随着作品制作水平的提高，具有高素质故事性以及更成熟表现方式的动画已经不再是给小孩子看的了，越来越多以初、高中生为主的青年成为了观众主体。为了迎合这一更具有消费能力的新群体，动画制作公司很干脆地将重心转了过来，《宇宙战舰大和号》、《银河铁道999》、《鲁邦三世》以及《机动战士高达》等经典名作纷纷登场。在这一社会背景下，产生并培养了大量动画爱好者，虽然当时社会上已经产生了“动画迷”(アニメファン)这一新兴词汇，但相对于现在的“おたく”，其贬义、蔑视的成份还相当少。



■对于“老宅们”来说，松本大师的作品永远是经典。



■《EVA》在宅文化中不仅地位重要，更起到了推动性作用。

80年代末



▲其实"宅"并不是指某种行为，更准确地说是意识上的一种表像。

随着经济的全面复苏，80年代末的日本年轻人开始考虑如何休闲与消费。由于制作周期、资金以及从业人员素质都有绝对的保障，这一时期的动画作品无论是画面表现还是剧情编排都已经达到了很高的水准，这不仅牢牢抓住了以往的动画迷，更逐渐开始吸引普通人。另外，由于电视与录像机的全民性普及，爱好者们已经不用为了某部动画而出门排队买票，"家里蹲"的现象越来越普遍，甚至引起了日本社会尤其是媒体的广泛关注——"御宅族"一词作为用于形容这一特定人群而正式出现。

1988年－1989年



▲早先"宅"可以说是男子的专属名词，但现如今"腐"明显有后来居上的趋势。

随着宫崎事件的爆发(关于此事件的相关介绍这里就不再占用篇幅，有兴趣的读者可以参考182・183期16的多边共享)，不仅日本的动画产业遭受到了难以想像的打击，原本只是被视作幼稚、不成熟的"御宅族"在社会人群的印象直线下落，"会做出令普通人难以理解的怪异事情"成了很长一段时间社会尤其是媒体形容"御宅族"的普遍论调，而到了今天还有相当一部分日本人偏激地认为"御宅族"等同于"不受女性欢迎的男性"，甚至就是变态的代名词。

90年代前半

随着社会范围的广泛关注以及相关政策法规的出台，日本动画产业开始了明显却又不彻底的自我变革。与在电视台公开放映的TV版动画相对，名为OVA(注3)的新产物出现并快速发展起来。与此同时，另一个将年轻人重新引回房间的原因就是电脑的巨大热潮。



▶当年富士通公司推出的"先端科技电脑"，现在来看这位墨镜大叔对销售起到的绝对是负面作用……



▼同人女其实是一种非常可怕的存在。

90年代后半

《新世纪福音战士》的出现不仅开创了日本动画界的一个奇迹，更引起了几乎所有"御宅族"的共鸣——正如庵野秀明自己所说的，剧中的A.T护墙正是在暗指当时日本人心中普遍存在的不信任以及自我封闭。潜意识中渴望被理解被接受的"御宅族"争相追捧《EVA》，而由此引发出的各种社会现象想必不用16介绍，绝大部分读者也都亲身体验过吧。除此之外，电视游戏以及电脑游戏的"平民化普及"进一步扩大了"家里蹲"的范围。



■由N张图拼成的《EVA》经典图，作者真的是相当有爱。

2000年之后

DVD的普及再一次加速了"御宅族"队伍的壮大速度，以往价格不菲的录像带被仅售3千～5千日元的光盘取代后，所谓的"核心FANS"已经越来越无法体现自身的"核心"。而电脑以及网络的高速发展，也令以往只在"同类人群体"中使用的专门词语越来越被大众接受，这一现象总的来说是具有积极性的，因为可以令社会认识"御宅族"，了解他们的生活，但对于一部分"硬派御宅"来说，很难接受自己的专用语被社会滥用(在日本，目前最大的误解就是将"オタク"等同于"萌え"，此类情况在国内最典型的就是"PK"以及"萝莉"的误导性使用)，反而由此产生了一定程度的反社会情绪。



◀现在普遍存在的"作画崩坏"，在当时是不可想像的。

注1 "竹の子族"



原指日本70年代末80年代初出现的初高中学生群体，而名字则是来自于"ブティック竹の子"，也就是当时在原宿的一家专门经营流行服饰的时装店。"竹の子族"会定期在东京原宿代代木公园旁的步行者天国聚会，而其最引人注目的地方就是大家围着在当时标志着流行时尚的卡式录音机周围，伴随刚刚传入日本不久的迪斯科音乐跳自己编排的"竹の子族舞"。

"竹の子族"作为"御宅族"的一个前身之外，还与日本的暴走族有着紧密联系——一日一善・乱奈阿珠・不恋达・幻游会・裟汰泥夜・流紫亚犯・妇禁・一心会・咒里悦赌・魔咒梦亚・英雄・丽罗・异次元・龙虎舞人・爱花梦・嫉妒心・忧斗妃鸣・爱爱・竹取物语・狮利亚巢・琉珠・魅孤斗・加速装置，看到这些当时着名的"竹の子族"社团的名称，相信大家都明白了吧。



■在当年日本年轻人中流行的"竹子舞"。其实同一时期在我国的港台地区也能看到类似的"时尚装束"。

注2 中森明夫

1960年1月1日在三重县志摩市出生，原名柴原安伴，"御宅族"(おたく)一词的发明者。1983年6月开始在《漫画ブリッコ》上连载《"おたく"の研究》一文，其中虽然对这一现象做了客观的分析，但由于评价部分过于主观且言辞过于攻击性，《"おたく"の研究》在1983年12月号的《漫画ブリッコ》上连载终止。1989年，宫崎事件发生后，在与《漫画ブリッコ》的主编大冢英志的对谈中反复强调"御宅族"对社会的危害性，而这段对话后来被整理并出版，名为《M的世代 我们与宫崎君》(《Mの世代 ぼくらとミヤザキ君》)。

注3 OVA



Original Video Animation的缩写，最早是以录像带的形式单独发售，随着媒体的进化，后改为Original Visual Animation。最早"OVA"一词出现在角川书店的《NewType》上，而其他刊物则使用OAV。而《DALLOS》是历史上第一部OVA，由Bandai在1983年12月14日发售。《DALLOS》分为4话+总集篇，原作鸟海永行，押井守担任导演，并有池田秀一、神原良子、玄田哲章等知名声优。



宅文化之萌

《电车男》的出现与其说是在演绎现代爱情神话，不如说其最大的贡献是让越来越多的普通人开始对“宅族族”的生活产生兴趣，同时也推广了大量的“宅向用语”。“XXX好萌～！”不仅是在日本，现在我们身边也能很高频率地听到这样的感叹了。“萌”究竟是怎样的一种感觉呢？说实话，找来N个人最后会得到N个解释。曾有人企图用文字解释这种感情，16这里姑且引用一下：当本体所受的视、听觉刺激强烈到需要使用非常规语言才能表达的程度时，所反应出的首选词汇——萌。

“萌”的出处目前依然没有定论，下面就为大家介绍几个很有代表性和影响力的：

继承论

面向青少年的热血系动画作品可以说是上世纪80年代日本动画的象征，而正如同剧中燃烧在角色背后的火焰一样，“燃ぇ燃ぇ”成为了当时动画FANS的口头禅。随着“热血”的让位以及动画题材的变化，与“燃ぇ”发音相同的“萌ぇ”正好能够用来形容屏幕上光彩夺目的女性角色，而在网络的帮助下，这种用法迅速被“御宅族”乃至社会所接受。



误变论

这一论点类似继承论，只不过是更详细地解释了缘由：随着电脑以及网络的普及，更多的“御宅族”将讨论的阵地转移到了网上，类似我们的拼音输入法，日文输入法要通过罗马音才能实现平假名或日文汉字的输入。大家都知道日文汉字同样存在“一音多字”的现象，而当时的输入法在输入“燃ぇ”（もぇ）后反映出来的第一个选择就是“萌ぇ”，因此逐渐就从谁都能看得懂的错误逐渐发展成为被普遍接受的新用法。

■电车男和来娜将“宅”与“萌”推广到了整个社会。



《恐龙惑星》萌说

最受认可的出处来源。1993年NHK教育台播放的SF动画《恐龙惑星》中女主角的名字就是“萌”，每当女主角遇到危险后主角都会一边高喊“萌ぇ萌ぇ”一边冲上去，这一经典情节起初作为典故在FANS间流传，随后这一用法的扩散逐渐造就了“萌”这一词的地位。

《美少女战士》萌说

武内直子的经典作品《美少女战士》相信大家都知道，其中的水手土星土萌萤（ともぇ　ほたる）也被认为是“萌”的始祖之一。“土萌ほたるに燃ぇ燃ぇ”是FANS在战斗部分必喊出来的口号，而随之又衍生出“土萌ほたるに萌ぇ萌ぇ”这一用法，而“XX萌ぇ”也就由此而来。



▲时至今日，土萌萤的人气依然居高不下。

萎



□“邪神”可以说是萎的最佳代言人。

相信知道这个词的读者数量就要明显少很多了。与“萌ぇ”所要表达的感情正好相反，“萎ぇ”所表达的则是对某一角色充满期待，原以为能够萌到自己，但在作品中看到该角色后发现与自己的想像相差甚远后所产生的严重失望感。

■人气动画《幸运星》非常形象的解释了“萌”与“燃”的联系。



传说之中的萝莉塔

这个词应该会让不少人脑海中情不自禁地高喊“萌”吧……“萝莉”一词的最早出处源自Vladimir Vladimirovich Nabokov的小说《Lolita》（注4），小说描写的是一位名叫亨勃特的中年大学教授在从欧洲流亡到美国后，在一次外出时遇到了容颜酷似少年时代死去恋人的少女Dolores，难以自拔的亨勃特为了能够接近少女费尽心机终于与少女的母亲结婚成为了她的继父。在一次意外的事故中少女的母亲丧生，亨勃特哄骗Lolita离开了家乡。然而随着女孩逐渐成长，对于亨勃特来说成长的Lolita魅力正在逐渐消失。某一天Lolita突然失踪了，花了3年的时间亨勃特终于找到了她，但此时的Lolita已经成长为成熟的女性，更与一位男子结婚并怀了孩子。亨勃特感到自己被Lolita背叛，为了报复他杀害了Lolita的丈夫，令悲痛欲绝的Lolita死于难产。事后亨勃特被捕入狱，最后死在了铁窗之中，而小说就是以亨勃特在狱中的回忆为形式写成的。文中的12岁女孩Dolores的爱称就是Lolita。《Lolita》在心理学、伦理学等方面都有一定的地位，而在小说出版后人们便将类似女主角的9～14岁女孩统称为萝莉塔，简称萝莉。

《Lolita》　注4

Vladimir Vladimirovich Nabokov（1899年4月23日–1977年7月2日），沙俄时期圣彼得堡某贵族家的长男，1919年逃亡到西欧，先后在柏林、巴黎等地生活，最后在1940年来到美国并于1945年入籍。作为活跃在欧美地区的俄罗斯学者，Nabokov在文学以及自然科学方面都有成就，不过对于我们来说最重要的还是几经周折才出版的小说《Lolita》。

从1948年开始Nabokov用了6年时间完成《Lolita》，但由于小说中对主角的部分心理描写在当时看来“难以令人接受”，因此虽然Nabokov先后尝试了5个出版社但都遭到了拒绝，最后在1955年终于在巴黎出版，美国在1985年引进《Lolita》。小说中拥有知识以及强烈自我意识的男主角不仅被认为正是作者自己的分身，更代表了当时受旧有思想禁锢的欧洲，而淳朴以及逐渐成熟的Lolita则被认为是充满活力的美国。

小说在1962年和1997年分别被库布里克和亚德里安·林恩两位导演搬上了银幕，有趣的是电影的中文译名为《一树梨花压海棠》，出典是宋代词人张先在80岁时纳了个18岁的小妾，苏东坡为调侃他所作的诗：十八新娘八十郎，苍苍白发对红妆。鸳鸯被里成双夜，一树梨花压海棠。



▲《一树梨花压海棠》的引申意就是“老牛吃嫩草”，经典的意译。


■夏亚应该是ACG中著名的"萝莉控"了……


■这只是一张同人图而已，没别的什么意思，真的……

萝莉控

"Lolita complex"——"萝莉塔综合症"，也就是我们所说的"萝莉控"("ロリータ・コンプレックス"，简称"ロリコン")，是由小说《Lolita》引出的心理学用语，意指"对15岁之前女性具有特殊感情"的状态，当然，我们常挂在嘴边的"萝莉控"则要正常、健康得多。

上世纪80年代前后，以吾妻ひでお为代表的新锐作家在《少女Alice》刊登的漫画作品获得了读者的极大好评，以《萝莉控漫画》为契机，"萝莉控"一词在当时的日本很快流传开来，而与此同时出现的大型同人活动(例如ComicMarket即漫画同人会)中，以吾妻为核心人物，众多同人团体创作了大量"萝莉控"题材作品，甚至连日本著名的漫画评论家米泽嘉博也曾在杂志《out》的1980年12月号上撰写了《为病人准备的漫画考古学 第一回 萝莉塔综合症》(《病気の人のためのマンガ考古学 第一回 ロリータ・コンプレックス》)。1979年12月，由宫崎骏担任导演的剧场版动画《鲁邦三世・カリオストロの城》公映，剧中鲁邦营救被伯爵监禁的少女克拉丝丽时有一句台词"妒かない、妒かない、ロリコン伯爵"被认为是官方"萝莉控"的出处。

Lolita Fashion

萝莉服同样来源于小说《Lolita》，虽然被归为"时尚"一栏，但其实更多的还是指那种将少女趣味强调至极致的服饰。此类服饰的最大特征就在于虽然穿着的人群年龄层都渐近甚至已经是成人，但服饰的设计以及装饰品的采用方面都刻意留下了明显的幼年时代的标记，尤其是在样式以及细节修饰方面都要比传统意义上的服饰更加夸张。

从历史角度来看，目前我们所熟悉的萝莉服其原型可以被认为是流行于80年代中期的"Doll Fashion"。"Pink House"、"田园诗"、"Jane Marple"、"Emily Temple cute"以及由电影《下妻物语》而迅速受到关注的"Baby, The Stars Shine Bright"等品牌都是这一领域的重要代表厂商，尤其是"Baby, The Stars Shine Bright"，相比其他厂商的设计更加偏低龄化，由此也能够看出"萝莉精神"的真正含义。严格的来说，我们平时所看到的萝莉服基本都属于标准的"甘ロリ"(Sweet Lolita)，强调可爱是其最大特点，而常用色为白色、粉色以及浅蓝色。其中虽然也有使用黑色系的服饰，但与ゴスロリ是不同的——看过《下妻物语》的读者应该很容易理解。



▲《下妻物语》公映之后，"Baby, The Stars Shine Bright"成为了此领域的新星，这是当年秋季新款的广告海报。

哥特萝莉

Gothic&Lolita，即我们所熟悉的哥特萝莉。关于哥特萝莉还有这么一段典故：哥特人由于匈奴人的袭击而从东方进入欧洲，其中西哥特人在西班牙立足并建立日耳曼国家，并在多方面受到基督教的影响。但西哥特最后的国王罗德里克却贪图女色不问国事，公主Dolores虽然多次进言但依然无济于事。某一天国王外出狩猎，将一位美丽娇艳、举止高雅的少女强行收入后宫，谁知少女的父亲正是西哥特的一位贵族。为了报复，贵族暗中与阿拉伯人串通，里应外合攻取了王城并杀死了国王，得知事情缘由的Dolores公主便身穿黑色礼服在修道院度过一生。文艺复兴时期的西班牙绘画经常会以身穿葬服、双手握在胸前的圣母作为题材(《Mater Dolorosa》)，而这一形像最初的参考正是Dolores公主。21世纪开始英美盛行的哥特萝莉在服饰设计的最初阶段也参考了Dolores公主的黑色礼服，不过在随后的发展过程中越来越大胆、暴露的设计已经完全偏离了基督教……

哥特萝莉服饰最大的特点就是使用浓厚的颜色作为主体，并搭配怪异甚至是传统观念中可怕的东西作为装饰物(比如骷髅、蝙蝠、小恶魔翅膀等)。与彰显天真的"甘ロリ"相比，哥特萝莉则更多的表现出叛逆与反传统。和传统视优雅、精致唯美的观念不同，歌特美学代表了艳丽的忧郁，浓重的黑暗，强烈的恐惧，性别混淆与迷乱，也正因如此，在众多Cosplay表演中哥特萝莉一直都是最受欢迎的题材。


▲《歌颂圣母》，意大利文艺复兴时期最具代表性的作品。


▲最经典的哥特萝莉自然就是这张明日香了。


▲2004年的OVA《柯赛特的肖像》，无论是女主角柯赛特还是剧情、画面，都堪称完美再现了哥特风格唯美、扭曲的美感与意识。

宅文化的外在表现 Cosplay

即“Costume · Play”的简称，典型的日式自造英语，可以简单理解成以娱乐为目的的变装行为，最初仅仅是指动漫FANS装扮成登场角色（被称为Cosplayer）的行为，不过现在Cosplay的范围就要广得多了。关于Cosplay的起源，有人提出过两种观点，其一就是公元前1000年左右的希腊祭祀，因为他们需要在祭礼上变装才能被认为已经成为了可以与神沟通的使徒。另一种则是创造了希腊史诗《伊利亚特》和《奥德赛》的吟游诗人，通过转换角色的方式为听众讲述英雄们的事迹，更成为今天话剧的鼻祖。当然，无论是哪种论点，都已经与我们现在说的“Cosplay”相去甚远。遗憾的是，我们不得不承认，相比前面提到的诠释角色内心、性格方面的“Cosplay”，现在的主流Cosplay更重视的是外表上的形象化。



■Cosplay是没有国籍、年龄、性别以及物种之分的，关键在于有没有勇气。（角色出处：《FF7》蒂珐）



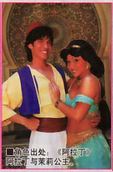
■角色出处：“《GGXX》系列”BRIDGET。

现代Cosplay的起源是在美国，1955年沃尔特·迪士尼建造了世界上首座迪斯尼乐园，作为宣传，园内身穿米老鼠服装头套的工作人员便是全世界Cosplayer们的真正始祖。日本真正意义上的Cosplay则出现在1978年，当时在神奈川县芦之湖举办的第17届日本SF大会变装会上，SF评论家小谷真理身穿按照美国小说家Edgar Rice Burroughs（《人猿泰山》之父）的SF小说《火星的秘密武器》封面角色造型设计的服饰到达会场。但其他参加者都以为是希腊神话的Triton（人身鱼尾的海神）。动漫画相关题材在最初的日本Cosplay活动中其实并没有占什么比例，媒体第一次大力度报道Cosplay活动是在1980年，杂志《ファンロード》的创刊号抓住当时正引起社会关注的“竹の子族”现象，专门制作了“特集记事”报道名为“トミノコ”的社团利用变装、道具等方式再现《机动战士高达》名场面以及角色造型的活动。报道引起了“御宅族”的空前关注，而“トミノコ”社团的这次活动被认为是日本第一次有组织的Cosplay。1990年之后，Cosplay在日本已经有了很高的普及程度，而当《新世纪福音战士》播出后，Cosplay热达到了空前的高度，不仅各种活动相关规则、用语得到完善和规范，更重要的是Cosplay开始步上了一条商业化的道路——其中最明显的就是Cosplay用的服装道具原本都是Cosplayer自己手工制作，而随后出现了拥有版权、专门制作贩卖相关用品的专门店“Costume Paradise”（也就是现在的“COSPA”）。日本Cosplay正规化的另一个标志就是拥有了自己的固定活动地点，ComicMarket、WonderFestival、日本SF大会已经成为每年Cosplayer的重要聚会场所，而近几年开始TGS、DreamParty等展会也都专门准备出了Cosplay活动的场所，供爱好者们交流以及表演、拍摄。

随着活动数量的增加，日本社会对Cosplay的接受态度明显要比对“宅”积极得多，不仅出现了众多由店员Cosplay经典角色为顾客服务的咖啡店，在不少店铺也都专门请来专业的Cosplayer通过舞台表演或是街头派送宣传品等方式进行宣传。媒体方面，网络上开设的大量Cosplay主题站自不用说，很多杂志甚至电视节目都会专门开设Cosplay相关题材的版块。2003年，在名古屋市内会场由爱知电视台主办的“世界Cosplay Summit”标志着日本Cosplay活动发展到了新的阶段。“世界Cosplay Summit”不仅规模上要远远大于以往所有展会活动，而且参与比赛、表演的团体和个人Cosplay组织遍布了世界各地。“世界Cosplay Summit”随后在2005年举办的爱知国际博览、2006年举办的大须夏祭上都作为重要环节出现，而这一活动除了获得来自社会各方面的支持外，更重要的是由于有日本外务省以及日本国土交通省的大力支持，其规模和影响也与日俱增。



■角色出处：《新世纪福音战士》明日香。



■角色出处：《阿拉丁》阿拉丁与茉莉公主。



■角色出处：《希曼》希曼。



■角色出处：《机动战士高达SEED》强袭高达。



■拥有黑色长发以及端庄气质的巫女，一度被认为是大和扶子的典范。

宅文化的传统表现 巫女

在日本古代的宗教观中，“咒术”占了很大的比重，而作为“咒术”一个重要环节的祭祀仪式上，认为可以通过特定方式召唤神灵降临到自己身上——这一过程在日本被称为“神灵の凭依”即降灵，而负责这一仪式的就是巫女。日本神话中三贵子的长女天照御大神（アマテラス）大家已经非常熟悉了，而她还有另一个名字“おおひるめのむち”可以翻译成“大日孁贵”或“大日巫女贵”，即仕奉太阳的巫女。不过普遍认为的巫女始祖并不是天照，但也与她有密切联系。由于天照大神不满弟弟须佐之男命的胡闹，躲进天岩屋洞穴中不肯出来时，天地间失去了光明，灾难四起。为了使天照大神走出洞穴，众神想了很多办法，最终天钿女命（又称天宇受卖命）利用舞蹈让天照打开了天岩屋洞穴的石门。随后，又由于在协助天照大神的孙子迩迩艺命降临凡间的时候起了关键性作用，天钿女命不仅被赐予了“猿田”这一姓氏，一族的女性（被称为猿女君）更是在历代天皇家的祭祀活动中担任主要角色——也就是巫女。

到了现代，虽然在日本的神社依然能够看到巫女，但她们几乎已经不再具有宗教作用，更多的是一种信仰面上的具体象征。

在前面所介绍的“萌”中，巫女及其服饰（巫女装）被认为是很重要的“萌要素”之一，而这种“巫女情结”出现的时间也是同类“萌要素”之中非常早的。在日本80年代中期开始，伴随着《福星小子》，越来越多的漫画作品中出现了能够除魔、祈福的角色（标

志性台词就是“恶灵退散”）。1986年TAITO制作的街机游戏《奇奇怪界》首次使用了巫女（小夜）作为主角，而在1991年剧场版动画《SILENT MOBIUS》（根据麻宫骑亚同名漫画改编）中的暗云那魅以及1992年TV动画《美少女战士》中的火野丽都是当时相当有代表性的巫女角色。游戏方面，在上世纪90年代中期虽然已经出现了“巫女”，但由于多为NPC性质因此并没有受到过多关注，直到1999年Alice Soft推出《战巫女 -Vestal virgin-》，“巫女=萌”这一定式才逐渐在玩家脑海中定型。2000年之后随着《朝雾の巫女》以及《神无月の巫女》等作品推出后，“巫女”才真正确定了在宅文化中的地位，而目前“巫女”的代表则是著名的同人弹幕射击游戏“《东方》系列”。

提到巫女，大家一定都会想到白红相间的标志性服饰（这一点尤其体现在Cosplay中），不过依然不缺乏像《多鲁亚加之塔》中的カイ、“《侍魂》系列”中的那可露露以及《仙乐传说》中的柯莉特等“奇装异服派”。相对于复杂的和服，巫女服就简单得多了：肌襦袢（はだじゅばん）指的是白色和服内衣，白衣（はくい）指的是白色和服外衣，而红色和服裙子叫绯（ひばかま），头发长的话，后面的头发必须要用白色的檀纸包着，再用麻线扎上，如果是出席重要场合还要外罩千早（ちはや）（白色和服外套，按阶位级别印有各种花纹，最常见的是鹤松纹）。



■游戏中的巫女造型最为丰富。



■《神无月的巫女》，在其基础上还可以引出“百合”，不过本次姑且按下不表……



■《义经记》中的静御前，白拍子虽然是官名，但实际就是官方巫女。

宅文化的现代表现 女仆

maid，maid-servant，也做女佣（绝不是什么女性佣兵==），与巫女不同，女仆对于日本来说是一种舶来品。日本明治维新时期便已经有政府官员或贵族家中出现身穿短和服加围裙的“使用人”，不过作为“西化”的一种典型标志并不被当时社会大众所广泛接受。宅文化中女仆作为主要角色出现是在1996年，BLACK PACKAGE推出的《壳の中の小鸟》及其续作《雏鸟の啭》令女仆萌现象急速升温，而1998年PIL发售的《MAID iN HEAVEN》奠定了女仆在宅文化中的地位，不过遗憾的是由于作品本身题材的原因，很长一段时间“女仆”都隐含有色情的意思（注5）。这一扭曲的理解持续了很长时间，直到2002年漫画开始连载、2005年推出TV版动画《艾玛》（森薰）后，人们才开始重新认识“女仆”这一存在，而以此为标志“现代女仆”孕育而生。



■艾玛。

如同巫女装一样，女仆装同样颇受Cosplayer的喜爱。传统女仆装以中世纪欧洲的女仆服为基准，设计朴素偏于实用性：主体为纯黑色或深色系连衣裙，外加有百褶作为装饰的白色围裙，头戴女仆头巾（katyusha，原文为俄语，也就是著名的“卡秋莎”），除了腰间围裙带上的蝴蝶结外基本没有额外修饰。而现代女仆装则明显体现了与女侍（Waitress）装融合的趋势，同时还加入了大量Cosplay要素——说白了就是强调观赏性。与传统型最大的区别就在于连衣裙改为了不过膝的短裙，而百褶、蕾丝以及大蝴蝶结的使用更为频繁。说到这里就不能不提到女仆装的代表游戏“《欢迎来到咖啡屋》系列”（《Pia キャロットへようこそ！！》）。系列的最大的卖点与魅力就是融入各种萌要素的女仆装，而在1997年推出的系列第二作更是加入流行要素以及时装设计要素，令这一系列不仅是女仆题材游戏的经典，更在宅文化的“制服系”中起到了非常重要的影响作用——在日本流行的女仆咖啡屋就是其产物之一。

注5

18XPC游戏我们姑且不说，即便是普通的动漫作品这一现象依然普遍存在。《魔力女管家》（《まほろまてぃっく》中山文十郎・おたま 1998年 ），《花右京女佣队》（《花右京メイド队》もりしげ 1999年），《我的主人》（《これが私の御主人样》椿あす，2002年），《钢铁天使》（《钢铁天使くるみ》）以及《袖珍女佣 小梅》（《HAND MAID メイ》），回忆一下这些女仆题材经典作品，相信就能理解16所说的含义了。



■《我的主人》，另一个译名为《我的主人是变态》……



■女仆+猫耳，诚实地面对自己此刻的感觉吧。



■和风女仆。



■常见的几种变化型。



■机械女仆。

后记

本次特企所讲到的其实只涉及了宅文化中很表层的一些东西，比如类似内文中的“腐”以及“同人”等衍生产物都没能为大家做详细介绍，只能希望以后能有这样的机会为大家做详细介绍。如果大家在平时遇到了一些“听不太懂”的宅词或是想知道某些典故的来历，也欢迎发邮件来询问，16会尽全力回答的。



大海是人类的故乡，所以一提到大海，常人都会情不自禁地产生向往。Arika在PS2上推出的"《蔚蓝依旧》(EVERBLUE)系列"是海洋探索游戏中最为出色的，而现在系列的最新作《蔚蓝永恒》已经登陆Wii。在这款游戏中玩家可以观察并接触海洋生物，还能体验如同潜水导游般的生活。而激动人心的探索要素也完全保留，再配合Wii的革命性操作，实在让人大为动心。纱迦便是因为这款游戏而毅然购入了Wii，因此其他赞美的话这里就不多说了。

蔚蓝永恒		Nintendo/Arika	AVG
Wii	FOREVER BLUE		日版
	2007年8月2日	1－2人	5800日元
	对应任天堂Wi-Fi网络连接		对应玩家年龄：全年龄

新手入门Q&A

虽然《蔚蓝永恒》已经可以算是系列的第3部作品，但是不少玩家都是头次接触这个系列。为此在攻略开始之前，先为大家准备了一个Q&A，让各位在下水之前先有大致的了解。

Q PS2上竟然有《蔚蓝依旧》这样的潜水游戏？我怎么不知道？

A "《蔚蓝依旧》(EVERBLUE)系列"在PS2上共推出过两作，一代于2001年8月9日发售，二代于2002年8月8日发售，两作都推出过美版。因为是比较早期的游戏，所以很多玩家都不知道。本刊曾对这两款作品做过详细介绍，并向读者征集游戏的正确译名，最后选择了重庆王宇读者的译名"蔚蓝依旧"。

Q 作为从未接触过这一系列的玩家，想问一下游戏的难度如何。

A 系列的前两作还是颇具难度的，但本作去掉了HP、氧气、水温等相关设定，使得游戏已经没有GAME OVER的可能，鲨鱼、虎鲸也奈何不了你。惟一的限制就是在海中逗留1小时以上会强制回船。

Q 本作的故事发生在哪个海域？

A 游戏的故事发生于南太平洋上的虚构国家保乌尔(パオウル)的梦幻之岛玛瑙莱(マナウライ)。虽然地点是虚构的，但是这片海域可谓非常强，基本上常见的海洋生物都能找到。

Q 新游戏时会选择姓名、性别、肤色、发型等一大堆设定，有什么讲究吗？

A 对游戏没有影响。不过性别不同的话，能穿的潜水服也不同，女性角色有比基尼潜水服哦！

Q 《蔚蓝永恒》有通关一说吗？

A 有的。游戏中有主线存在，只要完成主线最后的寻找"白色母亲"任务即可看到结局画面。不过游戏并未就此结束，玩家依然可以继续游戏。

Q 听说游戏刚发售就发现了严重的BUG？

A 没错。在水族馆里如果放入シノノメサカタザメ这种鱼类，就会出现死机的严重BUG。如果选择了シノノメサカタザメ，就算按B键取消配置画面之后也会出现BUG。但要避免也很简单，只要不放入这种鱼就没问题。水族馆在剧情中只会去一次，所以小心一点的话对游戏几乎没有影响。

文 纱迦 美编 NINA

操作和指令

船上

本作中，玩家除了海里，就只有船上可以去。这里先介绍船上的操作和指令。

基本操作	
A	调查/对话/确定
B	走路/返回
十字键	选择指令
1	打开地图
2	放缩地图



指令一览	
调查同伴	话す：与凯瑟琳交流
调查电台	オーディオを操作する：从SD卡中选择MP3播放
调查靠椅	海を眺める：欣赏大海，游戏中后期在黄昏时使用此指令可以欣赏STAFF
调查舱门	キャビンに入る：进入船舱
调查箱子	コレクションを见る：察看目前收集到的物品
调查看板	揭示版を见る：察看有关游戏的小心得
调查船头的楼梯	パートナーを呼ぶ：训练自己的海豚同伴
调查船尾的楼梯	Wi-Fiゲートを操作する：通过Wi-Fi找同伴一起潜水

船舱

调查舱门就能进入船舱。船舱中的指令在游戏初期并不全，不过随着游戏进程会慢慢增加。



基本操作	
A	调查/确定
B	返回
十字键	翻页

指令一览	
调查时针	时间を进める：切换昼夜
调查PDA	メールを读む：查收邮件
调查图鉴	图鉴を见る：观看海洋生物图鉴
调查日记	セーブする：保存进度
调查照相机	写真を现象する：冲洗照片
调查相簿	写真を见る：观看相簿里的照片
调查潜水镜	着替える：更换潜水设备
调查舵	船を移动させる：移动船的位置

水下

在船上用十字键选择海にもぐる，即可开始潜水。潜水的范围是以船为中心的一个圆内，地图之外的海域不能进入。海中的指令是用十字键进行切换的，其中部分指令在船上也能使用。游泳有两种操作，专家模式的特色在于视角会任意变化，而普通模式则视角固定为水平，推荐用普通模式。



基本操作	
A	调查
B	按住为游泳
十字键	选择指令
－	自动游泳
＋	放大调查
1	打开地图
2	放缩地图/切换视角

指令一览	
エサ	喂食
水中ペン	用水下笔绘图
カメラ	使用水下照相机拍照
海笛	使用海笛
オプション	进入设定画面
船にもどる	回到船上

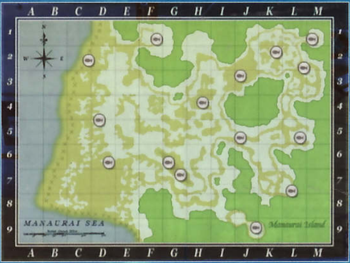
音乐

可以播放SD卡里的MP3是本作的一大特色，对于Wii的游戏来说还是相当少见的。不过游戏中只能在船上的电台处选择音乐，另外一次只能选择一首，不能自定义播放列表，功能显得异常简陋。在下水前的读盘画面中，可以任意选择水下的背景音乐，除了当前选择的MP3外，还有多首游戏中内定的歌曲可以选择。值得一提的是本作收录的歌曲全部是由新西兰天才歌手海莉·韦斯顿(Hayley Westenra)演唱的。她有着清亮无瑕的绝美嗓音、纯净无压的自然唱腔，其专辑多次创下白金记录，是南半球最优秀的女歌手之一。大家可以在游戏中细心体会这位不到20岁的女歌手的天籁之音。



©2007 Nintendo / ARIKA

潜水员手则



海图

本作的舞台便是这块虚构的海域，一开始所有的地点都是隐藏的，只有当玩家发现该地之后才会记录下来。发现新的地点时会出现剧情，不过有部分地点是不会直接标记在地图上的。海图的周围有字母和数字，这些标识方便地注明了各个地点的坐标，大家一看便知。不过部分海域在进入之后会出现新的海图，此时同样会有独立的坐标，切不可搞混了。

玩家未进入的地方，在海图上不会有标记。游过之后就会显示完整的海图。海图100％显示关系到隐藏要素。

已标记海域一览

地名	坐标
アクアリウム	A－4
グレートドロップオフ	C－2
ナイフリーフ	D－4～5
マリジ环礁	D－6
グリーンガーデン	F－1
ディープヴァレー	G－6
奈落への亀裂	G－7
ロックランド	H－4
トリプルステップ	J－3
ワイルドチャネル	J－5
シークレットレイク	J－9
コーラルフォレスト	K－2
ブルーホール	L－3
サンシャインビーチ	L－5
人鱼の洞窟	L－7～8
ラゲーン	M－1

未标记海域一览

隐し田	C－4・左上
マーラ・パオウの顎	C～D－8・右下
エ・マラウイのエグレ	D～E－2
カラ・ライガの财布	E－4・上
玄关スロープ	E－5・左上
魂の回廊	F－4・中央
天地の纽带	G－7・左下
タガヌア湾	H－2・中上
精灵の家	H－3・中央
キ・ツォの舞踏场	J－8～9
ロアの宝石箱	K－2・中上
カイ・ツォの集会场	K－5・右下
先祖の渔礁	K－7・左下
メレ・パツァの财布	L－3・中上
海豚岩	L－5・右下

动物交流

与各种动物的交流是本作的重头戏。游戏中收录了211种动物，很多动物都只会在指定海域出现，并有昼夜限定。玩家和各种动物都有友好度的设定，友好度分为3个阶段。最初玩家连这种动物的名称都不知道，达到第1阶段时便可以知道它的名称，之后按A键点击它会出现名字。点击名字可以察看它的资料，资料共有3页，正好对应3个阶段的友好度。友好度提升之后，除了能察看更多的资料，还可以将其收入水族馆中，每次下水后友好度高的鱼也会围着你打转。除了水中的动物外，有时船上也会来一些动物，和它们同样可以提升友好度。



提升动物友好度的方法很多，按A键点击它可以进入跟踪模式。在此模式下按A键为点击，按住A键后晃动手柄为抚摸，按住A键后按B键为骑鱼，不过仅限于大型鱼类。此外用十字键调出菜单后，无论是用喂食、水下笔还是海笛都有可能提升友好度。一般说来，光用抚摸便可以搞定90％的动物，对于智慧较高的海豚等动物需要用海笛，而对于深海中的部分生物（如深海里的狮子鱼）则需要用到水下笔。

罗马不是一天建成的，同理可证，和动物搞好关系也不能一步登天。每次下水所能提升的友好度是有上限的，不过老实说提升好感度的作用其实也不算太大，除非你准备来个全图鉴收集。另外每种动物的友好度是共通的，不然我们就得摸遍整个大海里的鱼了……

训练海豚

将各种海豚的友好度提升到一定程度后，即可将其收为伙伴。训练海豚可以进一步提升其友好度，也可以观看海豚的表演。海豚出现后按十字键选择エサ可以喂海豚吃鱼，调查头或鳍各有3种训练内容，分别是按A键、按住A键后晃动手柄、按住A键后按B键。当画面右下方出现GO字样时，晃动手柄即可开始训练。

海豚的作用在于带着它一起下水时，它会自动找到可以调查的地方，这样玩家就能发现一些隐藏的东西。游戏中共有8种伙伴，而玩家一次最多只能带3个伙伴。

名称	出现场所	备注
ハンドウイルカ	海底遗迹・セントラルホール	剧情中自动加入
マイルカ	サンシャインビーチ・海豚岩	
カマイルカ	ナイフリーフ（E－5中央）	
イロワケイルカ	マリジ环礁（B－8右上）	
シャチ	船の墓场・战斗机の残骸（白天）	参见隐藏事件最后的伙伴
オキゴンドウ	人鱼の洞窟・白の间	
ハナゴンドウ	奈落・秘密の洞窟（白天）	
ベルーガ	海底遗迹・天花板损坏的房间的东边房间	参见隐藏事件纯白海豚

装备和任务

本作的装备数量丝毫不亚于前几作，但除了能改变主人公的样子就没有任何作用了。话虽然这么说，女性主人公的比基尼造型还是很养眼的。

本作又废除了金钱的概念，所以装备的获得方法只能通过剧情和完成任务。游戏中登场的任务只有两种：摄影和潜水向导，比较令人失望，幸好难度都比较低。任务的交接都是通过邮件来进行的，进入船舱便可进行收发邮件的工作。

探索

这是游戏中乐趣最大的地方，不过由于取消了声纳的概念，所以能够探索的地方也少了很多。游戏中可以探索的地方全部会有闪光的标记，而且会发出声音，带上海豚一起冒险时找起来更加方便。在有闪光的地方按+键，就可以进入探索模式。除了会发现海底的宝贝外，有时候会发生一些体积微小的鱼类。

需要注意的是部分宝贝必须要触发对应的剧情后才能找到，不然就算你找到了地点也是无法成功的。拿起宝贝的操作是先按住A键再按B键。

任务：摄影

对方要求你提供指定动物的照片。这种任务的难度说高不高，说低不低。如果你平时注意与动物搞好关系，得知指定动物的名字后，只要去图鉴查一下就可以知道它长得啥样了。之后只需去水族馆放入该种动物拍上一张即可交差。

拍照时尽量要让对象完整出镜，照片越清楚越好，最好不要有其他生物。

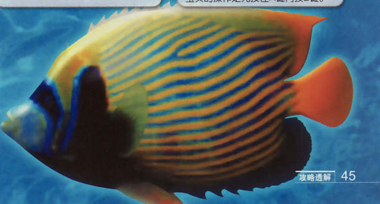


之后将照片冲洗出来以附件方式寄回即可交差。如果拍出最高素质的照片，可以成为海洋杂志的封面。如果对方指定的动物是你没见过的，那就……

任务：潜水向导



对方要求你带他去指定地点潜水。先移动到该地点后再接受任务吧！下水后只要带着他看各种动物，他对你的评价就会不断上升。而经过一定时间后，他会说出此行真正目的：想看某种动物。只要带他看到这种动物，评价就会大幅上升。不过注意在潜水时不要把人家甩得太远。出现“最高”字样即代表A评价。



王牌潜水员的成长流程

本作的主线剧情不长，很快就能通关。而相关的支线也不多，但完成难度不低，因为有很多都需要玩家去海底寻找关键物品，幸好大部分地点都会在地图上以红叉标明。本文虽号称流程，其实只会说明几个关键任务。像夜间潜水设备、水族馆、水下照相机等随着剧情必然会引发的事件就不再说明了，如果暂时没接到任务的话，多去新的地点探索一下自然就能发生。需要注意的是如果同时满足多个任务的发生条件时，必须完成当前的任务才能进行别的任务。故隐藏任务建议在完成主线剧情后再来进行。

地形调查



这是游戏的第一个任务。进入游戏完成练习后来到船上，助手凯瑟琳会告诉你一些基本情况，之后就可以进船舱收邮件。邮件的内容便是游戏的第一个任务，目标是西边的コーラルフォレスト。不过下水后玩家并不能直接去那里，凯瑟琳会让你把所有指令试个遍才会放行，之后一直往西便能来到目的地。地图上会标明地点，相信没有人会迷路，记得路上多和鱼打交道。回船后会遇到一只可爱的企鹅，打过招呼后就可以使用舵、图鉴和Wi-Fi指令了。

海豚伙伴

下一个目标是ブルーホール。这是一个藏在水下的洞穴，钻进去之后凯瑟琳会提示说附近一定有宝贝。果然在一颗海葵上发现了调查点，按+键可以看到海豚勋章(イルカのメダル)。拿到勋章之后发现一只可爱的海豚，但它像受了惊似地往ラグーン方面逃了。

回到船上，此时各种任务也接踵而至，完成潜水向导任务后拿到了水下笔。之后去ラグーン会遇到那只海豚(注意如果接有任务的话不会发生剧情)，这个小家伙不知为何被困在了这片浅海中，立刻带着它往西边游出去吧！

之后回到船上，海豚为了报答你的恩情而成为你的同伴，凯瑟琳也将海笛送给了你。这样就可以训练海豚了，首先为它取一个动听的名字吧！



人鱼洞窟

收到人鱼洞窟的邮件后，就可以去人鱼の洞窟探险了。由于地点在海图上已经标明，所以把船开过去之后一下水就能找到。进入人鱼の洞窟后会出现新的海图，这里地形比较复杂，但由于海图上已经把道路标得清清楚楚，所以没有任何难度。进洞之后的主要任务就是在最深处的白の间见到海豚オキゴンドウ，并在这里找到人鱼の泪就可以收工了。



深海探险

剧情发展到一定程度后，与凯瑟琳对话得知海沟的存在。来到ディープヴァレー一看，海沟果然深不可测，即使白天来也没办法潜下去，不过倒是发现了巨大的抹香鲸。回到船上之后，赞助商及时送来了深海潜水装置，这样就可以到海沟里冒险了。

海沟的名称是奈落，这也是历代最深的地方。潜入海沟后可以发现包括汤钟、大王乌贼在内的大量奇异生物，这里的隐藏地点也不少。我们的目的除了找到这些珍稀生物外，还要寻找4块化石和4片珊瑚(当然找不齐也不影响剧情推进)。在海沟的最下面，有一处地带在不断喷射热水，看来要晚上来才能接近。

晚上潜到海沟底部，热水区果然可以进入了，在尽头有一个小小的洞穴，在里面居然找到了有着4亿年历史的"活化石"空棘鱼，至此深海探险完美结束！

奈落的隐藏地点

鲸の墓场	海沟底部
魔物の洞窟	E-6，水深109m处
秘密の洞窟	H~G-6，水深119m处
结晶の洞窟	H-4，水深125m处

奈落的发现物一览

アノマロカリスの化石a	秘密の洞窟
アノマロカリスの化石b	结晶の洞窟
アノマロカリスの化石c	鲸の墓场
アノマロカリスの化石d	鲸の墓场·热水区
血赤珊瑚a	魔物の洞窟
血赤珊瑚b	魔物の洞窟
血赤珊瑚c	鲸の墓场·热水区后方的洞穴
血赤珊瑚d	鲸の墓场·热水区后方的洞穴

海底遗迹

当剧情推进到有人委托你调查鲸鲨(ジンベエザメ)的信件后，来到マリジ环礁一下水便能发现它。跟着鲸鲨可以来到海底遗迹，这里有新的海图，而且很大。探索海底遗迹的任务主要是阅读6个石碑并找到4块软玉碑文，以及蕃神の偶像的4个部件。G-7处有一个上部有空气的房间，只要调查房间上面的裂缝就会打开上部。遗迹内部有两处会有很强的水流，如果贸然靠近的话会被冲走。

找到4块软玉碑文并读完6块石碑后回到船上，经过一段时间就会收到《マナウライ文字解读完了》的信件，此时返回海底遗迹就可以直接读出石碑上的文字了。读完全部文字后，海底遗迹的探索就算全部完结了。顺便说一句，集齐蕃神の偶像的4个部件会得到新的头型，另外会出现诅咒剧情。

海底遗迹的隐藏地点

セントラルホール	G~H-5
神官の部屋	E-5~6
上方裂开的房间	G-7
人面岩	I-6左上
石碑a	G-4
石碑b	E-5右方
石碑c	E-6
石碑d	I-3左方
石碑e	H-5右方
石碑f	H-7

软玉碑文和偶像的部件

软玉碑文a	H-5左下，地面
软玉碑文b	H-7左下，石碑左边
软玉碑文c	H-7左下，石碑右边
软玉碑文d	E-4左下
蕃神の偶像 足	I-3，屋顶
蕃神の偶像 腕	E-3，墙壁上
蕃神の偶像 体	I-2中央
蕃神の偶像 头	E-6，神官の部屋地面

白色母神

随着剧情的推进，助手凯瑟琳的心事也越来越重。这时主人公收到一封信件，信件上建议主人公去グリーンガーデン看一下。在グリーンガーデン可以找到パトリック的怀中时计。回到船上后才知道，原来这是凯瑟琳父亲的遗物，当年她的父亲认为传说中的白色母神(ホワイトマザー)是存在的，但所有人都认为这种比蓝鲸还大的动物是不存在的，而她的父亲在一次探险中也遇难了，这个故事便不了了之了。

经过一番的思想斗争后，凯瑟琳请主人公帮忙寻找白色母神，主人公自然是义不容辞了。接下来的流程会随各人的进度而不同，简单地说就是先去奈落的底部寻找线索，再找到全部鲸类。凯瑟琳会告诉玩家地点，所以难度不大。



之后需要在5个地点安装探测仪以确定白色母神的位置。这5个地点同样标得清清楚楚，下水后凯瑟琳还会直接用无线电指点方位，很快就能搞定。这些探测仪是无人控制的，只要发现目标就会自动发邮件给主人公。很快就会有探测仪发来信件了，来到指定地点后下水，就能找到白色母神，游戏的主线流程就算结束了。

幽灵船

当玩家收到幽灵船的来信后，就可以开始寻找它。幽灵船的位置是随机的，玩家需要游到水面上按A键进行观察，运气好的话就能看到幽灵船。如果凑齐了海贼的罗针盘的4个部件，就可以得知幽灵船的位置在E-5、H-6或E-9。这样来到这几个地方浮上水面稍一观察，就能发现幽灵船的具体位置了。(其实只要知道这3个方位，就算没罗盘也能找到幽灵船。)找到幽灵船后，从水下潜进船内，就会被带到船の墓场。这里的海图同样是独立的，可以找到很多沉船，甚至还有飞机。船の墓场除了关系到几个隐藏事件外，在这里还能找到黄金阿弥陀如来像(4个部分)和景德镇の大皿(4个部分)。

海贼の罗针盘a	B-8左上
海贼の罗针盘b	M-1，ラグーン东
海贼の罗针盘c	J-9，シークレットレイク中央
海贼の罗针盘d	H-1，タガヌア湾内

纯白海豚

当玩家完成了海底遗迹、人鱼洞窟、深海探险的任务后，就会收到名为《纯白のイルカ》的邮件。这样来到F-4的魂の回廊后，可以找到古代の腕轮。之后来到海底遗迹那个上方裂开的房间，进入东边的小房间，在石碑旁就会遇到纯白色的海豚ベルーガ。

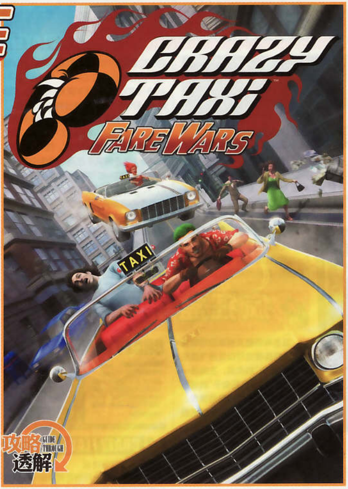
食人鲨

找齐前3页的全部物品以及サメの齿のネックレス后，夜间孤身一人前往船の墓场，在某条沉船的附近就会遇到マゲー·タパ。虽然样子极为可怖，但是它依然奈何不了你。找齐这些物品还是相当难的，这个条件目前还未完全确定，应该能进行简化。

最后的伙伴

将海图全部完成之后，会收到名为《奇妙な仪式》的邮件。之后来到海底遗迹的人面岩前面，可以找到生命の勾玉。之后在白天前往船の墓场，就会在战斗机の残骸附近看到シャチ。

疯狂出租车 客源争夺战



世嘉名作"《疯狂出租车》系列"诞生于1999年2月，最早是一款街机游戏，一代在DC、PS2和GBA上均有移植版本，（GBA版的表现十分糟糕）二代则在DC和PS2上先后推出，而Xbox版的《疯狂出租车3》是集前两作大成的原创作品。5年没有新作的"《疯狂出租车》系列"在全世界范围内有依然有一定数量的支持者，因此听说有要推出PSP版时，相信让不少"疯的饭"为之雀跃。不过很可惜，本作虽然有《客源争夺战》这样的全新副标题，但其实却是个1+2代的合集，追加的新内容并不多。好在凭借PSP的硬件基础，游戏有不输于PS2版的声光表现，更重要的是系列流畅的操作手感与疯狂的爽快感都基本保持了原作的神髓。尽管游戏类型是RAC，但事实上，本作更接近于ACT，是一款值得老玩家重温，新玩家品位的另类竞速佳作。 文 胜负师 美编 NINA

疯狂出租车 客源争夺战	SEGA	RAC
PSP CRAZY TAXI：Fare Wars		美版
2007年8月7日	1～2人	39.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

操作与技巧 CRAZY CONTROLS

键位	操作
左方向	左转
右方向	右转
L键	刹车
R键	油门
○键	前进档
×键	倒车档
□键	目的地提示
△键	按喇叭/跳跃

不了解《疯狂出租车》的朋友可能会觉得接送乘客的游戏过程会有些乏味，其实如果在掌握了各种操作技巧后，游戏那种争分夺秒的疯狂感觉就会立刻显现出来。以下是各种特技的操作方法和效果，请在进入游戏之前温习一下。注意，按△键的跳跃是《疯狂出租车2》中增加的系统，因此与跳跃有关的技巧当然也就只能在二代中使用了。





CRAZY DUSH

按住○键后立即按R键。使用成功后车速会在短时间内得到提升，此特技多用于出租车的快速启动。

CRAZY STOP

在行进中按×键再按住L键。使用成功后车子会很快停下来，可以节省上下客的时间。

LIMIT CUT

在使用CRAZY DUSH后，按×键进入倒车档，然后按住○键再按R键。使用成功后车子会进行二段加速，在瞬间达到极速！车速下降后可重复操作以保持速度，是使用率最高的特技。

CRAZY DRIFT

按住R键，快速依次按×键、○键，同时转向。使用成功后车子会进行甩尾，用于急转弯或大幅调整行进方向。在CRAZY DUSH或LIMIT CUT速度上升过程中不能使用CRAZY DRIFT。

CRAZY DRIFT STOP

在实行CRAZY DRIFT的操作过程中松开R键按住L键。使用成功后可令车子甩尾后停车，可以节省下次启动时转向的时间。

DRIFT CANCEL

在使用CRAZY DRIFT之后立即进行CRAZY DUSH的操作。使用成功后可抑制甩尾的离心力，使车子迅速进行直线加速，是转弯后的常用技巧。

CRAZY HOP DASH

车子跳起后，在空中进行CRAZY DASH的操作。使用成功后车子一落地就会进行加速，可避免落地后造成的速度损失。

JUMP STOP

在车子跳起后，于空中使用CRAZY STOP的复合技巧。使用成功后可在着地时迅速停车，可用于跃过障碍物后的停车。

DRIFT HOP

在CRAZY DRIFT的甩尾过程中跳起。使用成功后可令车子的跳跃方向与车头方向不一致，着地后配合DRIFT CANCEL会较为实用。

系统与规则 CRAZY SYSTEM

《疯狂出租车》的基本玩法是在限定时间内将乘客送到指定地点，以获取车费。基本流程是①在街道中寻找乘客→②在乘客的上客区域内停下→③根据箭头指示前往目的地→④在目的地的绿色标示区域内停稳→⑤寻找下一个乘客。乘客头上的美元符号颜色分为五种，主要表示目的地的距离远近，同时与车费多少成正比，但上客区域大小成反比，具体如下图所示。另外，在《疯狂出租车2》中，还有一次送多个乘客的设定，除了难道一般高于单个乘客，车费同样会相应提高，但在基本流程方面没有实质的变化。

车费主要由三部分组成：第一项为乘客上车时的基本车费，此项金额固定；第二项是到达目的地时的附加车费，限制时间所剩越多，附加费越高；第三项为途中的小费，需要让乘客高兴才能取得。让乘客高兴的方法也分三种：第一是利用跳台或高低差跃起，在空中滞空一定时间；第二是使用CRAZY DRIFT，并让甩尾状态保持一定时间；第三是在其他车辆身边飞驰而过，但不能撞上。这三种方式还可以形成连锁，只要不撞上其他车辆或障碍物，那么COMBO数就会上升，小费也会成倍增长。

需要特别注意的是画面左上角的倒计时，这个时间为零时就GAME OVER了，只有接到乘客以后时间才会增加，所以一定要减少空车的时间。另外，到达目的地的快慢不仅会影响车费，还会得到四种评价：最高评价为SPEEDY，可奖励5秒时间；接下来是NORMAL，奖励时间为2秒；之后是SLOW，无法取得奖励时间；最差是BAD，即没有在限时内将乘客送达目的地，此时当前乘客的基本车费和途中小费就会归零，这恐怕是任何一个出租车司机最不愿接受的结果。



©SEGA.

对战模式 MULTIPLAYER



对战模式是PSP版惟一追加的新模式，有必要说明一下。对战分为两种，第一种为单机双人对战，就是一个人先玩，然后再把PSP交给对手玩同样的关卡来比试。TIME TRIAL规则分别以2分钟、4分钟和6分钟的时限比赛，谁获得的车费多谁获胜。而C-R-A-Z-Y规则比的是将一个乘客送到目的地，花费时间短的获胜。乘客的位置和目的地是随机安排的，而该规则中包含的三个选项C-R-A-Z-Y、F-A-R-E和C-A-B其实就是9局5胜、7局4胜和5局3胜，玩起来并没有什么区别。

另一种是联机对战模式，其中同样有TIME TRIAL和C-R-A-Z-Y规则，只是由轮流比试变为同时比赛。而HEAD TO HEAD规则是两辆车在同一地图中展开竞争，规则与TIME TRIAL基本相同，也有2、4、6分钟的时限选择，不同的是被对手载走的客源就不会出现了，还可以对对手进行撞击和干扰。只是从实际测试来看，联机的拖慢情况比较明显，甚至有时会影响到特技的操作，对爽快感也有不小的影响。这个模式也因此成为一个不怎么成功的新增内容。

疯狂盒子 CRAZY BOX

以各种课题及迷你游戏综合而成的特殊模式可以说是“《疯狂出租车》系列”的亮点。在挑战一代的特殊模式“疯狂盒子”的过程中，玩家可以一步步熟悉操作，了解系统的精华，在全部完成后，各种技巧的运用也必然会上几个台阶。以下会对疯狂盒子的挑战要点加以说明。

1-1 CRAZY JUMP

利用高台跳跃150码以上

要点：高台的前半部分可用来加速，连续使用LIMIT CUT便能轻松跳出300码以上。



CRAZY BOX



1-2 CRAZY FLAG

在20秒内撞倒标志旗

要点：由于车子一开始是背对旗子的，所以要先用原地的CRAZY DRIFT调整方向，再连用LIMIT CUT直冲便可，快的话8秒内即可完成。

1-3 CRAZY BALLOONS

在45秒内撞破20个气球

要点：因为时间十分充裕，慢慢撞其实也可以完成，但实际上应将CRAZY DRIFT及LIMIT CUT混合使用，这样便能在25秒以内完成。

2-1 CRAZY DRIFT

在30秒内达成15 COMBO

要点：课题名都叫CRAZY DRIFT，那就没什么好说了。先用CRAZY DUSH加速再以甩尾原地旋转，一次可以形成5～10 COMBO，控制得好的话可突破50连击。注意，在加速过程中不能甩尾。

2-2 CRAZY TURN

35秒内到将乘客送到达目的地

要点：全程有6个U形弯道，也就需要使用6次甩尾，并要结合DRIFT CANCEL以避免转弯时的速度损失，在直道时靠外侧行驶对转弯会比较有利。这一关用转向性好的三轮车可打出20秒左右的成绩。

2-3 CRAZY BOUND

40秒内将乘客送到目的地

要点：要跳跃7个不相连的海上平台，掉下去就算失败，是较有难度的一关。玩家应顺着箭头方向提前转向，切勿直上直下，并要在落地瞬使用DRIFT CANCEL。最后注意停车区域比较小，小心功亏一篑。这关能在30秒左右完成就不错了。

3-1 CRAZY RUSH

1分10秒内分别将5个乘客送至目的地

要点：对上下客技术要求较高，顺序方面先接中间的乘客，而停车时不能撞向乘客，把乘客吓得跳到一边就会浪费不少时间。下客时使用DRIFT STOP转180度会比较完美。这一关以55秒内完成为目标。



3-2 CRAZY JAM

45秒内将分别3个乘客送至目的地

要点：这一关对于前两次的停车位置有比较高的要求。停车尽量停在下一个乘客的身边，可以节省再次启动→停车→上客的时间。第二个乘客的目的地较远，路上的闲杂车辆很多，避免冲撞也是提高成绩的关键。一切顺利的话，可在30秒内完成。

3-3 CRAZY POLE

1分10秒内依次将8个乘客送至目的地

要点：由于每个目的地都会有下一个乘客上车，所以关键是8次停车。使用CRAZY DRIFT STOP横向撞杆停车可节省不少时间。如果每次都能利用电线杆急停，那么应该能在40秒左右完成本关。

S-1 CRAZY THROUGH

1分30秒内达成30 COMBO

要点：只能在其他车辆身边擦过，但不撞上的情况下COMBO数才会增加，用正常方法打30连击比较麻烦。偷懒的方法是在左边两条逆行车道的中间慢慢行驶，30连击易如反掌。大伙可以试试用这个方法能不能过100 COMBO。



S-2 CRAZY PARKING

25秒内将乘客送至目的地

要点：目的地在停车楼的最上层，中途的车辆障碍很多，CRAZY DRIFT和闪避的基本功比较重要。不过因为时限只有25秒，所以能在17秒完成就算是不错了。

S-3 CRAZY PARTY

1分40秒内接7名乘客并将他们送至目的地

要点：7名乘客的接载顺序是任意的，也就是说除了上客与行驶技巧，合理安排上客的顺序也是节省时间的关键。这里推荐的顺序是跳台左侧的乘客→跳台右侧的乘客→有保龄球瓶的高台上的乘客→中间停车场的乘客→盘旋高台上的乘客。之后用跳台跳到平台上时使用CRAZY DRIFT，在空中使用CRAZY STOP，将平台上的两个乘客接上，就可以直冲终点了。按这个顺序可在1分20秒内完成，但这个成绩应该还有不小的提升潜力。

1-S CRAZY BOWLING

30秒内撞倒70个保龄球瓶

要点：如果没有掌握好方法，这一关会让人觉得特别困难。首先每组球瓶都要用CRAZY DRIFT以车身侧面撞击1号瓶才能有较高几率打出全中，其次每组球瓶之间的距离较近，所以在使用一次DRIFT CANCEL后就不要再加速了，以免无法使用甩尾。这关时间比较紧，如果有一组球瓶没能打出全中，选择重来比较明智。

2-S CRAZY ZIGZAG

25秒内将乘客送至目的地

要点：这条海上公路通共有6个弯道，前三个90度弯还比较好控制，用DRIFT CANCEL可以轻松通过，但之后的135度大弯很容易滑入大海，只有提前甩尾才能在不损失太多速度的情况通过弯道。每个转弯处地上的白线刚好给了玩家一个甩尾提前量的参考。争取在20秒内完成这一关吧。



3-S CRAZY ZIGZAG 2

40秒内依次将7名乘客送至目的地

要点：与上一关的地形完全相同，但难度要大得多。所有停车区域都在公路的弯道边缘处，考的就是玩家对于DRIFT STOP的掌握。甩尾后的急停在滑行距离上很难把握，特别是后几个135度的弯道更是让人抓狂。因此，这里推荐各位在停车时分两次使用CRAZY DRIFT STOP，第一次转至与停车位成45度角左右，第二次打转平进入停车区。这样做的好处是对离心力的控制要求降低了不少，而且与一次性的停车相比，时间上还稍占优势。地上的白线依然可以做为特技使用时机的参考。



S-S CRAZY ATTACK

4分钟内将乘客送至目的地

要点：其实就是环城一周，但一定要经过固定的CHECK POINT。除了像LIMIT CUT、DRIFT CANCEL这些常用技以及快速避让障碍物的反应力外，安排合理的路线也很重要。比如前往教堂时走左侧分支，经由高速公路进入城市中心后一直走左等等。由于PSP版的LIMIT CUT使用间隔调整了，比DC和PS2版都要慢，所以能不能进3分钟10秒还是未知数。



一代秘技 ①选人画面点R键，再按住R键选人，可开启起点与乘客不同的“另一天”；②选人画面连按三次L+R键后选人，可使用人力三轮车，完成疯狂盒子模式后本指令失效；③在LOADING画面按住L+R+START键可进入专家模式；④在LOADING画面按住R+START键，指示箭头消失；⑤在LOADING画面按住L+START键，目的地区域标注消失。

疯狂金字塔 CRAZY PYRAMID

疯狂金字塔是《疯狂出租车2》的特殊模式，因为跳跃系统的加入，所以同样是16个关卡，但内容和技巧点显得更为丰富。另外，在疯狂金字塔的挑战过程中，随着完成进度，还会开启二代相关的隐藏要素，比起一代可以用秘技调出的三轮车相比，显得更厚道一些，而且还能存储REPLAY哦！接下来是各关卡的要点讲解。

5-1 CRAZY JUMP 2

利用跳台跳跃250码以上

要点：与一代1-1相同，只是在车身离开跳台时按一下△键可以跳得更远，在极速中跳起可跳近600码的距离。



5-2 CRAZY GOLF

将巨大的高尔夫球顶出100码以上

要点：先用CRAZY DUSH启动，再跳起撞球即可。跳跃距离不要太近，抛物线30度左右为最佳。如果先退后一些，在LIMIT CUT状态撞击高尔夫球，甚至能撞出600码以上。

5-3 CRAZY HURDLE

在40秒内到达终点

要点：这一关是用出租车COSPLAY刘翔。跨栏的要点是提前跳跃且不要把△键按实，用小跳过栏速度更快，落地时立即使用CRAZY HOP DASH加速，22秒左右即可完成。注意，加速过程中无法跳起。

5-4 CRAZY 3-JUMP

三级跳远跳出200码以上

要点：先用LIMIT CUT助跑，第一跳当然不能踩线犯规，第二跳和第三跳之间有1秒的缓冲时间，这1秒的行驶距离也算在跳跃成绩内，可使用CRAZY HOP DASH加速并在最后几帧跳起，400码不成问题。

5-5 CRAZY BALLOONS 2

在1分20秒内撞碎15个气球

要点：与一代的1-3比较相似，只是有一些球在空中，需要跳起后撞碎。尽量安排在一条直线的运动中撞到多个气球，这样一来就算是20余秒完成本关也是有可能的。



4-1 CRAZY RAMPS

50秒内将乘客送至目的地

要点：这个场地共要经过9处跳台，跳台越来后面越小，对于跳台位置的把握十分重要。9个跳台分别位于"中左中右中左中右中"，只要跳起时向相应位置偏15度左右就不必在落地后对车子方向进行调整了。最后落地时使用空中的CRAZY STOP，可将过关时间控制在30秒左右。

4-2 CRAZY ROAD

50秒内将乘客送至目的地

要点：这条长长窄窄的二车道公路比想像中要宽一些，但是要想一路狂奔地通过也不容易。因为公路上是有干扰车辆的，考验的是玩家避让的基本功。靠近终点处有一个弯道比较阴险，愉快地连用LIMIT CUT就会因来不及转向而摔下悬崖，一定要小心。如果全程不撞车，25秒完成本关还是可以的。

4-3 CRAZY TURN 2

40秒内将乘客送至目的地

要点：与一代的2-2有些相似，地形虽然也是几个U形弯道组成，但地形变为阶梯式的，需要跳跃才能到达上层。跳跃时可充分利用提前量，跳到单数阶上时立即使用CRAZY DRIFT转向，并用加速取消惯性，23秒到达目的地应该没问题。



4-4 CRAZY JAM 2

在1分15秒内分别将4个乘客送至目的地

要点：4个乘客的目的地分别在横穿起点公路的两条上层公路的两头，所以记得经过时要跳上去。LIMIT CUT和DRIFT STOP的这一关的两个技术点，只是PSP版的加速频率有限制，所以把50秒做为目标比较实际。

3-1 CRAZY RUSH 2

1分5秒内分别将4个乘客送至目的地

要点：这一关的地形十分有趣，9个高楼的楼顶平台形成一个正十字形，起点在十字中央，目的地在十字的四端。平台与平台之间有一定的距离，不加速的话是跳不过的。在跳向停车点时，在空中就使用CRAZY STOP，落地未停稳时用DRIFT STOP转180度停车。跳回经过的平台后不要跳向中央平台，而是以LIMIT CUT跳向斜对角的平台，这样虽说有不小的风险，但是可以节省不少时间。采用这一方法可以挑战一下40秒完成本关。

3-2 CRAZY DROP

1分钟内将乘客送至目的地

要点：这一关由一些空中平台组成，玩家需要走弓形，一层一层往下落，到达最下层的停车点。诀窍在于处于平台边缘时使用DRIFT STOP转180度利用惯性落到下一层，这样既完成了转向，又不至于速度太快飞下平台。反复使用这一操作，可在40秒内解决这一关。

3-3 CRAZY STAIRS

1分钟内将乘客送至目的地

要点：这是个玩起来比看上去难得多的关卡。没有任何的弯道，只有一级一级向上的钢架，需要不厌其烦地一次次跳到上层的钢架上。这一关的距离很长，一定要控制好每次跳跃的角度，不要出现超过15度的调整，在高速行进中一个很小的失误也会坠入深渊。发挥稳定的话也能在40秒左右到达终点。

2-1 CRAZY ZIGZAG 3

35秒内将乘客送至目的地

要点：一个锯齿形不断向上延伸的场地，需要不断跳跃才能到最上层的停车点。技术点是DRIFT HOP，就是甩尾90度后立即跳起，因为道路没有护栏，所以跳跃要有提前量，不然就算使用DRIFT CANCEL，也会因为跳过头而落入深海。本关整体来说难度不大，20秒可以完成。

2-2 CRAZY ARCHES

35秒内将乘客送至目的地

要点：这一关由10个互不相连的拱桥组成，桥之间的距离并不相同，利用高低差，其中一部分不必跳跃可以直接落到下一座桥上。特别是中间的第六和第七座桥，直接落到桥面上会更容易控制。停车区所在的桥很短，注意及时使用CRAZY STOP，以免冲下去。这一关谨慎一些就能通过，24秒是比较平常的成绩。

1-1 CRAZY TOUR

6分钟内依次将29名乘客送至目的地

要点：与一代的S-S关卡性质不太相同，在停车放下乘客后，车上的魔术师后变出下一个乘客，所以这一关不需要接乘客的技术。但除了赶路的功底要扎实，29次停车和启动的技巧也十分重要。因为PSP版LIMIT CUT的连续发动的间隔时间加大，所以要求与DC版、PS2版相同的这一关会比较吃亏，时间方面需要一点一点的扣出来。我的方法是拿一张纸一支笔，把每次停车后下一个目的地的方向记下来，这样就可以在每次停车时使用相应方向的DRIFT STOP，以节省下一次启动的转向时间。另外，停车区中的一些障碍物可以帮助减速急停，尽量有效利用。有心的朋友还可以探究一下一些场景中的二楼捷径，虽然省不了太多时间，但也可以积少成多。





S-S CRAZY SPECIAL

6分钟内依次将33名乘客送至目的地

要点：终于来到了疯狂金字塔的塔顶，这可以说是上一关的强化版，同样是魔术师变出乘客的规则，不同的是SMALL APPLE城中共有33个停车点，33个乘客的目的地可以自由安排但不能重复。这一关箭头指的方向不再是下一个目的地，连□键的提示功能也被关闭了，不能根据距离来判断。而且城市本身是立体结构的，有上下层之分。玩家需要像真的出租车司机那样熟悉城市的每个角落，除了慢慢"背版"可谓别无他法。PSP版因为还有加速操作上的小问题，所以我打了100多遍才勉强通过。这里祝各位司机朋友好运！



PSP版新增隐藏要素

除了原创的对战模式之外，《疯狂出租车 客源争夺战》还有三项新增要素，需要达成一定的条件方能开启。在OPTIONS中将UNLOCKABLES设定为OFF，即可关闭这些要素。

CRAZY BLUR 在任意一张地图达成C级以上评价即可开启。作用是在使用CRAZY DUSH和LIMIT CUT这样的加速特技时，画面会出现雾化效果，速度感会因此大大增强。

CRAZY PICKUP 在任意一张地图达成S级评价即可开启。（将一代的难度调到最低，取得S级评价还是相当轻松的）这一要素的作用是将其他出租车撞翻后，上面的乘客就会掉下来，这样客源就会增加。

CRAZY INTERVIEW 在完成一代的"疯狂盒子"模式或二代的"疯狂金字塔"模式后即可开启。作用是在选择一代或二代的画面中出现按□键的新选项，进入后可以看到制作人的访谈。

二代秘技 ①选人画面按住△+START键选择角色，进入无箭头无目的地标注的专家模式；②选人画面按住START键选择角色，没有箭头显示；③选人画面按住△键选择角色，没有目的地区域显示，一代的这个模式目的地还可以依稀看到绿线，二代则完全消失，难度更高；④城市地图、人力车、婴儿车等要素在完成疯狂金字塔模式的过程中开启。

文 玛娜 美编 NINA

WILD ARMS XF

ワイルドアームズ クロスファイア

Make bonds spin the threads of fate
Princesses will meet together at the promised land



荒野兵器 交叉火力	SCE	S·RPG
PSP WILD ARMS XF		日版
2007年8月9日	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

不得不承认，《荒野兵器 交叉火力》的素质与我之前的预测大相径庭——这可不是一种名为先抑后扬的写法。游戏初公布时其实我个人并不抱以期望，一个一直以来都是正统RPG的系列突然要转职去做S·RPG，其结果至少有高达75%以上的几率是要炸得玩家口吐白沫的。但是本作却不然，在游戏的初期玩家可能会感到游戏难度太高；无法自动装备的设定很不体贴；人物能力主要靠职业技能而非能力数值难以适应；加上特定关卡必须依靠特定角色出战缺乏自由度，还不能将主角的能力数值练成天文数字然后只管一个劲向前冲，但是这些问题随着游戏的向前推进，完全都不再是问题。相对于近期诸多剑走偏锋的S·RPG来说，本作所走的路线相当正统，自由组合职业技能+丰富多彩的战术让人回想起《最终幻想 狮子战争》，一定要动动脑子才能顺利过关的难度设定更是让本作与快餐化之间远了一步。不充分了解各职业的特点和技能的用法也可以将本作通关，但是随着了解的愈发深入，所能找的战术也会越来越多。在本作中，任何一战都能找出丰富的技能组合搭配取胜，不断调整自己的战术、不断寻求新技能组合，这就是本作最大的魅力。

你也来一起寻找属于自己的战术吧

系统详解

操作

○键	确定
×键	取消
△键	菜单界面／依次显示我方同伴（战斗时）
□键	光标移动到目的地／依次显示敌方资料（战斗时）／切换状态画面
方向键	移动光标／选择
L／R键	按顺序切换人物信息（编成时）／旋转镜头（战斗时）
START	出战准备完成（编成时）／查看行动顺序（战斗时）
SELECT	观看地图全貌／切换镜头距离（战斗时）

菜单解说

DER	查看战斗说明
条件确认	查看胜利失败条件
状况确认	查看战场及敌人的状况
ステータス	查看我方角色状态
クラスチェンジ	转职
スキルセット	更换技能
装备	装备道具及武器



角色状态数值

HP	生命力
MP	魔法值
VP	耐久力，每次行动时随WGT的数值减少，降低到0后开始消耗HP
ATP	攻击力
DEF	防御力
SOR	魔力
MGR	魔法抵抗力
AIM	命中
PRY	回避
RES	反应，数值越高行动次数越多
WGT	重量，数值越高每次行动消耗的VP越多
MOV	移动力，数值越高移动的距离越长
CLM	跳跃力，数值越高可以登上的地形高度越高
属性	对属性攻击的魔法抵抗力，从上往下依次是土、冰、火、风，数值前为"+"则所受的伤害按百分数降低，数值前为"－"则所受的伤害按百分数增加

技能槽

在游戏开始的时候，每个角色都有3格技能槽，技能槽中可以放入自己所学会的各项技能（主动技能占2格，被动技能占1格），这样就可以在战斗中使用这些技能了。增加技能槽容量有两个途径，一是升级后获得的奖励技能槽，二是修得6个专用职业的最后一项特殊技能，其内容为技能槽增加三格。需要注意的是，由于转职后技能槽与装备都会被自动清空，每次都要一个个重新装备非常麻烦，可以利用"お气に入り"这个指令自定义喜欢的技能组合，相当方便。



人物状态



1.WAR FUNDS：所持金钱
2.解说：选择的道具、技能解释
3.角色信息：角色的基本信息，包含姓名、性别、相貌、等级、职业、职业熟练度等信息
4.角色状态：显示角色的详细状态
5.EXP／NXT：经验值以及升下一级所需数值
6.PSP／NXT：职业熟练度以及升下一级所需数值
7.技能：现在所属职业的自带技能
8.技能槽：现在所属的职业之外还可以装备的技能

技能（スキル）

当得到的PSP奖励到达一定数值时，便可以修得现在所处职业的技能，学会的技能前会有一个金色的小星星记号，这些学会的技能即便是转职成其他职业，也可以在技能槽中装备使用，相当方便，多加尝试各种组合方法，可以找到不错的战术。

每个职业都有7项职业技能，第一项是该职业的所有主动技能，从第2项到第6项都是辅助性的被动技能，而最后一项则是该职业的特殊技能，当职业等级到达7级时便会出现，只能在该职业中使用，不能装备到技能槽中。

技能组合

由于本作数量众多的职业和技能，使得各种战术和打法都成为了现实，像是针对弱点攻击时使用魔法师的"エレメント"与"SOR+25%"组合，需要范围攻击时使用"魔导"与"敌味方识别"组合，而重装护卫的"防卫术"配合战士的"ウォーヘッド装备"也能创造出一个攻守兼强的同伴，还有一些譬如"隐形"、"觉悟"的特色技能使用范围也相当广泛，各位不妨多加尝试，挖掘出更有趣实用的技巧。

©Sony Computer Entertainmnet Inc.

雇佣同伴

在酒吧中可以雇佣"渡り鸟"为同伴增加我方的实力，雇佣同伴时如果不满意其数值，可以用L·R键更换人选，有耐心的话可以刷出非常强大的雇佣兵来哦，在决定人选后，还可以选择其性别、声音及等级。



探索与合成

在雇佣了同伴之后，就可以让他们进行探索了，探索可以选择剧情进行的间隙时开始，要注意的是标注了"！"的剧情点无法探索，只能探索青色的地区，每个地区可以派出1～6个人，人数越多经费越高，同时得到的合成素材也会越多。

在积累了一定的合成素材之后便可前往城里的合成屋合成各种武器和道具，在游戏的前期，合成屋和商店中贩卖的道具差别不是很大，仅仅是价格比较便宜，但是随着剧情的前进，合成的价值将会越来越大。

DER

战斗开始之前拉布莱娜会对战场和敌人的情况以及战法作一定的讲解，这个就是DER。在本作中，DER是非常重要的，玩家需要根据战前的讲解决定自己的战术、技能设定、职业组合各种事项，在战斗时可起到事半功倍的效果。同时，由于其中有很多特殊的提示，如果不仔细阅读很容易便会卡住。

队形技与合体技

队形配置在本作中将会占据一个相当重要的位置，根据同伴站立位置的不同，也会对敌人有不同的攻击加成并出现特殊攻击画面，这就是所谓的队形技，有效利用攻击加成对敌人进行进攻，将使战斗进行的更加畅快。对攻击有加成作用的队形有圆圈、三角形和直线三种，若同时满足2～3种队形则以人数较多的一种优先发动。当然，队形对攻击的加成作用对敌人也同样成立，被敌人反攻可是很危险的哦。

直线(威力上升到原来的125%)

三角(威力上升到原来的150%)

圆圈(威力上升到原来的175%)

当然，队形技的要求还是比较高的，想要完成一个圆圈形队形技也不是那么容易的事，相比起来，组合技要更加适合运用在平时的战斗中。所谓的组合技就是轮到我方同伴行动之后，如果攻击敌人时按△键选择"lock on"一项锁定敌人，该角色便会进入无法攻击敌人的待机锁定状态。在这个状态下，使用我方的另一名角色向被锁定的敌人发起攻击便会发动威力强大的组合技，在对付具有"坚硬"特性的敌人时能起到很好的效果。要注意的是，组合技的威力和队形、同伴位置没有关系，仅和锁定了敌人的同伴人数以及最后发动攻击的角色魔力有关。不过如果在发动组合技之前轮到了攻击对象行动，那么之前所有的锁定都宣告无效。

参与人数与伤害力提升的关系

2人	上升到原来的250%
3人	上升到原来的300%
4人	上升到原来的350%
5人	上升到原来的400%
6人	上升到原来的450%



全职业一览

本作中一共有22种职业的存在，分为"专用职业"和"通用职业"两大种类，每个剧情人物都有一个专属于自己的专用职业，他人无法转职，除此之外，还有16个"通用职业"，任何人都可以转职，这些职业都会随着流程而可以使用。注：以下的列表中，标注【SP】为该职业特别技能

专用职业

枪手 ダンデライオン

女主角克拉莉沙的专用职业，直线方向的攻击无拥有无限射程，高反应值、高魔防、高魔力、移动力、攻击与防御都比较低，属于后方支援系职业。



基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
C	C	C	C	C	A	S	B	C	A	3	3

主动技能 フォース

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
シューティングハウル	32	直线∞	直线方向上所有敌人贯通攻击，只有装备シュトラルゲヴェイア时才能使用	不可
サクリファイス	16	4	无视魔防，牺牲自己的HP到1对敌人进行攻击，威力随HP增加	不可
エンカレッジ	8	1	令自身周围单位的RES积蓄值上升	可
ロブターン	32	3	75%概率将对手的行动回合占为己用	不可

被动技能

名称	效果
ソウルサバイブ	防御即死效果
ダンデライオン装备	可以装备枪手的专用装备。
投射武器ブロック	16.7%几率令敌人的投射攻击无效化
くじけない心	濒死状态下SOR、MGR、PRY20%上升，被动技能发动几率12.5%上升
重ねクリティカル	会心一击的威力根据等级上升
【SP】スキルスロット+3	技能槽的数量+3



学者 レアルストレーガ

拉布莱娜的专用职业，具有相当强的魔力和魔防，丰富的被动技能可弥补自身防御和攻击的不足。



基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
C	S	C	D	C	S	S	C	C	C	3	2

主动技能 遗失言语

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
ライトニング	8	3	雷属性攻击魔法，对机械系敌人有特效	不可
リヴァイブ	48	–	在自己周围4HEX范围内复活我方战斗不能的同伴	可
ジョウント	8	6	可以穿越障碍物的瞬间移动	不可
ダミードール	32	3	做出一个自己的分身，分身不能移动和行动，HP为1	可

被动技能

名称	效果
レアルストレーガ装备	可以装备学者的专用装备
アタック时AIMダウン	攻击敌人时敌人的AIM降低50%
クリティカル时再行动	会心一击后可再次行动
ディストーション	不到50的伤害无效化
魔法效果+25%	魔法的效果上升25%
【SP】スキルスロット+3	技能槽的数量+3



斧战士 アックスバトラー

菲亚斯的专用职业，是攻守皆强的高耐久战士，配合上反击的技能后主要在前方担当冲锋杀敌的角色，与此相对的是较低的魔防和魔力数值。



基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
S	C	S	A	S	D	D	C	C	B	4	3

主动技能 戟斗

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
ウェポンスイング	12	1	3格范围内的武器振动波攻击，只有装备ポールアーム情况下才能使用	可
ウェポンボルト	20	3	物理攻击，使用者比对象位置高的时候威力上升	可
ディザーム	8	1	攻击时一定几率解除对象的武器，只有装备ポールアーム情况下才能使用	可
マリスドロウ	16	自身	将周围3HEX友军的异常状态集中到自己身上	可



被动技能

名称	效果
オーバフロウ	打倒敌人后普通攻击和主动技能威力上升
濒死时AIM上升	濒死状态时AIM值上升50%
アックスバトラー装备	可以装备斧战士的专用装备
迎击の心得	被敌人包围时反击的几率上升，几率为敌人数×6.25%
アタックアシスト	我方人员进行攻击的时候自己进行追击
【SP】スキルスロット+3	技能槽的数量+3

武术魔法师 マーシャルメイジ



雷文的专用职业，具有绝对压倒性的高反应力和回避力，攻击方式多样，可作辅助性角色和攻击型角色，也可成为进入敌阵的先锋。

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
A	A	C	C	C	C	C	A	B	S	5	4

主动技能 スピリッツ

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
ブラスト	16	4	无属性的攻击魔法	可
グラビトン	12	4	按比例扣除对手HP的攻击魔术，对手的WGT越高伤害越大	不可
ラッシングビート	16	1	以使用者与对手间的RES差作为补正值的物理攻击，只有装备トンファー时才能使用	可
ディレイアタック	24	1	攻击对手并取消对手下回合行动	可

被动技能

名称	效果
マーシャルメイジ装备	可以装备武术魔法师的专用装备
エネミースルー	移动的时候可以穿越敌方单位
绝好调ッ！	被动技能发动率上升16.7%，但是受到伤害后解除
エグゼクレイト	提升"使敌人状态异常"技能的成功率
カウンター返し	可对对手的反击进行反击
【SP】スキルスロット+3	技能槽的数量+3



缺乏战略头脑的军队首领

虽然贵为"空白画架"的首领，但是克拉莉沙除了一腔热血之外，似乎头脑并不那么好，在拉布莱娜离开之后，连续几关没有DER的关卡让已经熟悉了解说的玩家大为别扭，而克拉莉沙只知道在那里一个劲的点点点，除了点点点外什么都憋不出来……就算随便说说敌人的配置也能让人舒服一点啊，真是毫无战略头脑的首领。

暴风斗士 ストームライダー



罗格纳的专用职业，高HP和回避力是他最大的武器，能够灵活运用各种地形来辅助战斗，虽然攻击力和防御力不是很高，但是具有强大杀伤力的技能足以使其冲在战场的最前方。

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
S	D	A	B	B	C	C	B	S	A	4	3

主动技能 佣兵流

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
オービタルリング	8	1	以使用者为中心进行周围一格的范围攻击，只有装备ブーメラン时才能使用	可
レイジレイブ	32	1	发动与角色MOV值相同回数攻击，能将目标击飞到距离MOV+1的HEX中，只有装备ブーメラン时才能使用	不可
ハイパーウェポン	32	3	令目标的ATP值上升50%	可
ブラボーク	8	4	向对手挑衅，使其向自己移动并攻击	可



被动技能

名称	效果
クリティカル无效	不会受到会心一击攻击
移动后VP回复	角色移动后回复最大VP的5%
ストームライダー装备	可以装备暴风斗士的专用装备
タクティカルアボイド	使对象的PRY上升，上升数值为周围一格内没有单位和障碍物的空HEX数量×4%
レイジレイブリベンジ	反击时以"レイジレイブ"攻击
【SP】スキルスロット+3	技能槽的数量+3

公主剑士 プリンセスフェンサー



阿蕾克西雅的专用职业，具有压倒性的攻击力和命中率，在防御力和回避的表现也不俗，将是战场中强大的物理攻击型角色，可惜反应值过低，大大降低了其活跃的机会。



基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
B	C	B	S	A	C	B	S	A	D	4	3

主动技能 フランド

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
リボルバースイーブ	16	1	对周围1HEX的对象进行物理攻击，只有装备大剑时才能使用	可
イグゾーストヒット	8	1	给予对方VP伤害，数值为VP最大值的25%，只有装备大剑时才能使用	可
ロイヤルチアー	8	1	使用者周围1HEX单位的大部分能力10%上升	可
ステータスロック	24	3	对象的状态在3回合内保持不变	可

被动技能

名称	效果
ZOC无效	可以无视对手的"ZOCエフェクト"技能移动
阵头に立つは王家の务め	每战开始时必定第一个行动
あきらめない心	伴随VP的减少RES上升
プリンセスフェンサー装备	可以装备公主剑士的专用装备
ターム经过スキル确率上升	随着回合数增加被动技能发动几率上升2%
【SP】スキルスロット+3	技能槽的数量+3

通用职业 战士 ウォーヘッド

在全部职业中攻击力最高，优秀的命中和耐久力使其成为接近战中主要的物理攻击角色

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
C	D	A	S+	B	D	D	A	C	C	4	3

主动技能 战技

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
ハードスマッシュ	16	1	大威力的物理攻击，装备了接近战中使用的单手武器才可使用	可
スマートドライブ	16	1	必定命中的物理攻击，原来的命中率越高威力越大，装备了接近战中使用的单手武器才可使用	可
MPバースト	0	自身	一定几率使MP变为现在的3倍，失败则为0	可
装备变更	8	自身	消费一回合变更装备	可



被动技能

名称	效果
待机时VP回复	不移动直接待机时回复VP最大值的5%
ブラッドヒート	反击时伤害时上升50%
ウェポンブロック	受到的直接攻击16.7%几率完全无效
ウォーヘッド装备	可以装备战士的专用装备
ATP+25%	攻击力上升25%
【SP】リタリエイション	发动"ウェポンブロック"时无效化的伤害反射给对手





魔法师 スペルキャスター

在全部职业中拥有最高的魔力，精通4个种类的属性魔法攻击可以对敌人造成巨大的伤害，将成为战场上的主力，但是低下的防御力和移动力是其最大的弱点。



基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
D	A	D	D	D	S+	B	C	B	C	3	2



主动技能 エレメント

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
クラッシュ	16	5	地属性攻击魔法	不可
フリーズ	16	5	水属性攻击魔法	不可
ファイア	16	5	火属性攻击魔法	不可
ヴォルテック	16	5	风属性攻击魔法	不可

被动技能

名称	效果
スペルキャスター装备	可装备魔法师的专用装备
待机时MP回复	不移动直接待机时回复MP最大值的2%
濒死时消费MPセーブ	濒死状态下使用主动技能所消耗MP减少25%
レジストブロック	受到的魔法攻击16.7%几率完全无效
SOR+25%	魔法攻击力上升25%
【SP】リフレクト	发动"レジストブロック"时无效化的魔法伤害反射给对手

幻想家 ファンタスティカ

本身的能力属性并不高，但是具有众多可以改变战场上角色状态的技能，是非常好的辅助系角色，能力对于阵形技、组合技的加成也可大大提高我方实力。

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
D	A	D	C	C	A	A	B	A	C	4	3

主动技能 サポート

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
スロウダウン	12	5	使对象的RES降低50%	不可
フィブルマインド	16	5	使用对象MP减少，数值为MP最大值的20%	不可
インヴォーク	28	4	使对象直到下一回合前，会心一击率、被动技能发动率、命中率都为100%	可
ラッシュ	8	4	将移动后不可使用的主动技能变为能在移动后使用	可



被动技能

名称	效果
ファンタスティカ装备	可装备幻想家的专用装备
ゾーンエフェクト	邻接友军的命中率和回避率上升10%，邻接的敌军的命中率和回避率下降10%
アーツサポート	阵形技和组合技的威力上升
获得PSPアップ	过关时获得的PSP奖励倍率上升0.4
オブジェアタック	直接攻击邻接的障碍物时能使障碍物移动
【SP】サポートエフェクトプラス	"ゾーンエフェクト"的效果增减上升为20%，"アーツサポート"的效果上升



道具师 ガジェッティア

擅长使用各种道具的职业，使用道具的效果和范围比其他职业更大，高反应值使其将会在战场上十分活跃，但是其他能力过弱，使用的范围并不广泛。

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
C	B	D	C	C	C	B	A	B	S	4	3

主动技能 ミスティック

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
ミスティック	20	1	自身使用道具的效果范围扩大，范围为自身及周围2HEX	可



被动技能

名称	效果
ガジェッティア装备	可装备道具师的专用装备
ディセラレイト	在直接攻击命中时对象RES值减少25%
アイテム效果プラス	道具的效果上升50%
アイテム对象范围扩大	道具可以对邻接自己的其他角色使用
アイテムキャリアプラス	可持有道具数量增多
【SP】上位アイテム使用	可以使用上位道具



重装护卫 エスコートベッセル

有强大的防御力，是对抗物理攻击的专家，攻击力也相当优秀，配置在前线担任肉盾是不错的选择，但是移动和反应值……

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
A	C	S	S	S+	D	D	A	C	D	4	2

主动技能 防御术

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
ヘヴィストライク	24	1	物理攻击，被攻击对象的WGT低于使用者的话会被击退1HEX，装备了接近战单手武器可使用	可
アラウアンス	4	1	将对手的HP降为1，装备了接近战单手武器可使用	可
フォースフィールド	28	自身	使用者直到下一回合前不受到任何HP伤害	可
アンプリファイア	32	自身	使用者下次的攻击伤害翻倍，连续使用最大可以上升3倍	不可



被动技能

名称	效果
ノックバック无效	击退效果无效化
ZOCエフェクト	邻接敌方单位的移动力下降
DEF+25%	防御力上升25%
エスコートベッセル装备	可装备重装护卫的专用装备
ディフィンサー	16.7%几率承受邻接我方单位受到的物理攻击
【SP】オートーガード	受到伤害时16.7%几率伤害值下降75%，"ディフィンサー"发动时必定发动

神圣救赎者 セイクリッドセイバー

以回复和辅助为核心的后方支援型，其魔法对不死系有特效，大范围攻击相当实用，但因为很害怕物理攻击，所以战斗时要拉开与敌人的距离。

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
C	S	D	C	B	C	S+	C	B	D	3	2

主动技能 退魔

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
ヒール	12	4	为对象回复自身魔力×0.75的HP	可
スティグマ	24	6	无属性攻击，对不死系有特效	不可
フラジャイル	20	4	对手的防御力和魔法抵抗力下降50%	不可
ターンシフト	32	3	使用者和对象的回合交换，使用者下回合结束前RES上升100%	可

被动技能

名称	效果
セイクリッドセイバー装备	可装备神圣救赎者的专用装备
仲间の危机にRES上升	同伴遭遇危机时RES上升，数值为（濒死同伴数×10+我方战斗不能人数×20）%
被ダメージ时HP回复	受到伤害时16.7%几率回复10%HP
MGR+25%	魔法防御力上升25%
エクステンション	单体魔法的范围扩大到对象周围的1HEX
【SP】パラディン	对不死系敌人使用"スティグマ"时有40%几率一击必杀，异常状态抵抗率增加20%，自然回复率上升35%



探险家 ワンダーシーカー

能够找出隐藏在周围的道具或伏兵，回避率、反应值、移动力、跳跃力非常突出，在需要快速突进和完成攻击外的任务时可以发挥很大的作用。

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
C	C	C	D	D	B	C	A	S	S	5	5

主动技能 探索

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
アナライズ	4	4	在能力画面里详细表示对象的参数：掉落道具、获得EXP、获得PSP	可
ディテクター	8	与MOV值相同	发现使用者周围的隐藏道具和敌人	可
チェンジ	16	3	对人物使用时使其HP和MP互换	不可
イン&アウト	12	自身	消费1回合更换当前所带的道具	可

被动技能

名称	效果
段差对应	投射武器的上方向射程延伸4格
トドメにギャラゲット	给予敌人最后一击时能得到金钱
トドメにアイテムゲット	给予敌人最后一击时能得到道具
ワンダーシーカー 装备	可装备探险家的专用装备
移动后アイテムゲット	移动后5%几率获得道具
【SP】探索者の极意	击倒敌人时一定几率获得珍贵道具，获得金钱为原来的2倍







地形师 ジオニックルーラー

能够分辨带有属性的格子，可以操控单位的位置以及属性，还可以不受地形影响进行移动，在特定关卡中将是决定胜负的关键。

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
B	C	S	A	C	C	C	A	C	C	4	3

主动技能 レイパワー

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
トランスリイト	8	–	瞬间移动到与自己所在属性格同属性的HEX中	可
リブリイス	12	6	使用者和对象的位置互换	不可
シャットアウト	16	3	对目标HEX附加不能进出的效果	不可
フィールド	32	自身	使用者现在所在属性格威力上升100%，与其对应的属性格威力减半	可



被动技能

名称	效果
レイアタック	站在属性格上攻击时，普通攻击将带有该属性格的属性
移动后HP回复	移动后回复HP最大值的5%
ジオニックルーラー装备	可装备地形师的专用装备
移动コスト无视	无视地形移动限制
仲间の危机に移动力上升	同伴遭遇危机时移动力和跳跃力上升，其数值为（我方单位濒死人数×1+我方战斗不能人数×2）
【SP】レイブースト	在属性格中相应的属性数值上升，在属性格中时开始行动时回复5%HP※

※地属性：DEF和MGR上升20%，水属性：SOR和AIM上升20%，火属性：ATP上升20%且VP回复最大值的5%，风属性：PRY和RES上升20%

强击枪手 アサルトバスター

可直线移动，除了拥有优秀的突破能力外，移动力也是全职业中最强的，其强大的物防、魔防、命中、回避及反应使其成为队伍的前锋，在没有障碍物的场合将发挥出极大的威力。

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
S	D	D	A	S	D	A	A	A	A	7	3

主动技能 アクセル

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
スラストチャージ	12	8	对直线上的单个敌人进行物理攻击，距离越远威力越大，只有装备枪时才可使用	不可
ソニックブーム	12	7	向指定的HEX突进并攻击直线两侧的对象，但是高度相差太多则无效，只有装备枪时才可使用	不可
ビートステップ	8	自身	移动力和跳跃力上升1	可
MPバースト	4	自身	85%几率使HP变为现在的3倍，失败则为0	可

被动技能

名称	效果
移动后MP回复	移动后MP回复最大值的2%
ペネトレター	投射攻击可以贯通障碍物
アサルトバスター装备	可装备强击枪手的专用装备
获得EXPアップ	过关获得的EXP奖励倍率上升0.5
MOVプラス	移动力上升1
【SP】バリアント	攻击力随HP的减少而上升，数值为（HP最大值–现在HP）



魔导士 エニグマンサー

拥有全职业中最高的MP与仅次魔法师的魔力，特殊能力"敌味方识别"在范围攻击时不会击中我方，不管是攻击还是辅助都可胜任。

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
D	S+	C	C	A	S	C	B	A	B	4	2

主动技能 魔导

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
デバステイト	20	自身	对使用者周围2HEX的单位进行无属性魔法攻击	不可
プロテクト	12	4	对象的防御力与魔法防御力上升50%	不可
ディスペル	16	3	解除对象单位及对象HEX的能力变化状态	可
アゲインスト	8	8	使对手的魔法成功率降低50%	不可

被动技能

名称	效果
エニグマンサー装备	可装备魔导士的专用装备
警戒	判定濒死的HP比例由20%上升到30%
敌味方识别	不会给予友军伤害，不会回复敌军
エンデュランス	自身的有益状态持续时间增加3回合
レビテーション	毒与熔岩地形无效化
【SP】ソーサーチャージ	随回合经过魔法攻击力上升5，使用与魔力相关的攻击后上升的数值归零







花瓶托尼？ 熟悉的托尼又出现了，而且还是可操作的角色，虽然只不过是条狗而已……不过看它完全不能使用技能和改变职业的原因上，最多也就是在序章的时候勉强可以用一用吧，相信这次出场是有史以来最花瓶的一次单纯为了出场而出场了。

弓箭手 ストライダー

使用弓箭，可实施远距离攻击，从越高的位置进行攻击就能造成越大的损伤，在高低差显著的战场将能发挥出实力

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
A	C	C	C	B	D	C	S+	A	A	4	6

主动技能 サバイバル

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
ルジカルザップ	12	1	攻击并使自己到下次行动前RES积蓄速度上升2倍	可
ダイバーキック	20	3	与处在下方的目标高度相差越高威力越大	可
メズマアイズ	24	自身	使用者周围3HEX内对象命中率下降50%	可
トレースオン	8	7	目标移动后，自身也可移动靠近目标	可



被动技能

名称	效果
リムーブトラップ	可以发现战场中设置的陷阱，在陷阱上待机可将其解除
CLMプラス	跳跃能力上升
ストライダー装备	可装备弓箭手的专用装备
AIM+25%	命中上升25%
クリティカル发动率上升	会心一击发动几率上升12.5%
【SP】スナイパーハート	会心一击的威力上升1.5倍到2倍，发动几率上升12.5%

格斗家 グラブデュエリスト

拥有全部职业中最大的体力值，可向敌人投掷道具攻击，且可以抛摔敌人，对象的重量及摔落场所的高低差会让效果产生变化。

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
S	D	S+	A	S	D	C	S	C	C	4	2

主动技能 スローイング

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
バスタースロー	20	1	将对象投掷到自己周围5HEX(上4h，下无限)的物理攻击，对象的重量越大伤害越大	可
シュライクフォール	16	1	跳跃攻击，将对象打至自身周围3HEX(上下无限)的范围内，对具有"飞行"特性的对手无效	可
シュートアイテム	8	4	使用专用道具给予对手伤害，伤害固定为道具等级×50	不可
レフトアップ	4	1	举起对象，并可以将其移动到自己周围1HEX(上下4h)内的任意一格，但不会造成伤害	可

被动技能

名称	效果
レメーブトラップ	回合结束时随机增加一定的RES积蓄
格斗家装备	可装备格斗家的专用装备
レッドゾーン	濒死时可以立刻进入行动回合
投射距离プラス	投射武器的射程距离延长1
VP+25%	耐力上升25%
【SP】パワーチャージ	每回合攻击力上升5，使用了与攻击力有关的技能后上升的数值归零





夜袭者 ナイトレイダー

反应值超高，能够快速地再次行动，可惜其他能力值实在是……活用这种压倒性的行动次数来让他担任攻击以外的工作是一种不错的战术。

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
D	C	C	D	C	C	C	A	C	S+	5	3

主动技能 隐形

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
シックスバレット	24	1	连续6次攻击，但威力与命中率下降50%	可
イノセントブルウ	12	1	给予目标ATP/3的固定物理伤害，装备接近战的单手武器时可使用	可
シフト	0	3	将自身的MP给予同伴，自己MP降为0	不可
ブラックアウト	32	自身	隐藏起来使自己不会成为被攻击对象	可

被动技能

名称	效果
ターン时HP回复	每到自己的回合时回复HP最大值的5%
カウンター发动率上升	反击的发动几率上升12.5%
ナイトレイダー装备	可装备夜袭者的专用装备
イリュージョン	16.7%几率所有伤害无效，状态异常时无法发动
RES+25%	反应上升25%
【SP】イナーシャルキャンセル	反击发动时按下取消键，便会取消反击而进入自己的行动回合







模仿师 エミュレーター

大部分能力都比较低下，但是能够模仿魔兽所使用的技能，还可以模仿同伴的行动并组合出特别的战法。

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
A	A	D	D	D	A	S	C	C	D	4	3

主动技能 エミュレート

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
ダウンロード	0	4	50%几率在敌人身上学得其技能并使用，同时回复最大MP的10%	可

被动技能

名称	效果
アクションリプレイ	与我方角色邻接时，有50%几率能重复一次该角色的行动
ターン时MP回复	每到自己的回合时回复最大MP的2%
エミュレーター装备	可装备模仿师的专用装备
弱点属性补正プラス	攻击弱点属性时伤害上升50%
消费MPセーブ	MP消费下降到原来的75%
【SP】リプレイマスター	提高"アクションリプレイ"的发动几率到100%，提高"ダウンロード"的成功率到75%



侠客 フェダーイン

通用职业中拥有最高回避的职业，有能够封印技能和提高技能发动率的独特能力，还能将敌人引到自己身旁，攻击力也拿得出手，但是防御力过低，实用性难以保证。

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
S	D	B	S	D	C	C	A	S+	C	4	2

主动技能 觉悟

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
ディビリテイタイ	32	6	对象所有能力下降25%，主动技能发动率降低为0	可
ハイスラッガー	16	1	使用者的PRY对物理攻击产生加成，使用后直到下次行动为止PRY降低50%，必须装备接近战单手武器才可使用	可
ソーサルアンカー	4	直线∞	可以利用某些关卡里的特殊机关ポール进行远距离移动，如果对象是人则将其移动到临接自己的地方	不可
パッシブスタイル	24	自身	使用后到下一回合为止被动技能发动率上升12.5%，效果消失时回复最大HP的5%	可



被动技能

名称	效果
RPY+25%	反应上升25%。
アタック时HP回复	发起攻击时HP回复最大值的5%
アタック时MP回复	发起攻击时MP回复最大值的2%
フェダーイン装备	可装备侠客的专用装备
コマンドクリティカル	技能攻击也能发动会心一击
【SP】明镜止水	被动技能发动几率上升12.5%



圣骑士 エクスキャバリア

在全部职业中拥有最高的HP值，其余能力平均，防御力高，实用性强，虽然没有强力的攻击技能，但技能"マイナスステータス"可以将自己的负面状态转嫁给敌人。

基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
S+	C	C	B	S	A	C	B	C	C	4	2

主动技能 骑士道

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
クイック	32	3	对象的RES上升50%	不可
イントルード	16	自身	使用后可连续行动两回合	不可
マリスリバース	4	3	把负面效果转嫁给对象，并造成一定的物理伤害	可
リメイン	24	3	战斗不能的情况下可以以HP为1的状态复活一次	不可

被动技能

名称	效果
待机时HP回复	不移动直接待机时回复HP最大值的5%
ディストリビュート	击倒敌人时，剩余伤害向对象周围3HEX范围内的敌人身上分配，我方的回复剩余回复量向对象周围3HEX范围内的友军身上分配
濒死时RESアップ	濒死时反应上升50%
トドメにRES上升	打倒敌人后直到下一回合为止RES为原来的2倍
エクスキャバリア装备	可装备圣骑士的专用装备。
【SP】ホーリーオーダー	周围不死系的敌人能力降低20%，并阻止其战斗不能时再生





流程攻略

本作的职业技能系统自由度很高，每一章节都有很多战法可以使用，这篇流程攻略中提到的方法只是其中一种，希望大家能够找到更加简洁实用并适合自己的战术。另外，由于篇幅限制，本流程攻略只对较难的章节进行重点讲解。

Act.1 建国の骑士が征く道に

章节	地点	最大出击人数	成功条件	失败条件
序	—	2(克拉莉沙、菲亚斯强制出击)	全灭敌人	我方全部死亡
1-1	いざないの交易路	3(克拉莉沙、菲亚斯、托尼强制出击)	全灭敌人	我方全部死亡
1-2	行く风を闭ざす关门	4(克拉莉沙、菲亚斯、托尼、拉布莱娜强制出击)	启动开关或全灭敌人	我方任意一人死亡
1-3	浦里ボリアーシャ	4(克拉莉沙、菲亚斯、托尼、拉布莱娜强制出击)	我方全部到达目标地区或全灭敌人	我方任意一人死亡
1-4(1)	クリードモア收容所	3	救出所有的镇民	被巡逻中的敌人发现
1-4(2)	クリードモア收容所	5(克拉莉沙、菲亚斯、托尼、拉布莱娜、雷文强制出击)	多有镇民到达目标地区或击倒"ナナセト"	任意一个镇民被击倒或我方全员死亡
1-5	潮风にさびた船着场	6	全灭敌人	我方全部死亡
1-6	鸟落としの沼	6	全灭敌人	我方全部死亡
1-7(1)	守护兽の圣域	6	我方全部角色到达目标地区或全灭敌人	经过99回合仍未全员到达目标地区或我方任意一人死亡
1-7(2)	祠宇へと续く参道	6(克拉莉沙、雷文强制出战)	全灭敌人	雷文战死
1-8	モラサール寨	6	打倒"モゲヤ"	我方全部死亡
1-9(1)	铁山坑ハニガー	2(克拉莉沙、雷文强制出战)	我方全部到达目标地区	进入敌方巡逻者的视线范围或我方任意一人死亡
1-9(2)	铁山坑ハニガー	3(克拉莉沙、雷文、菲亚斯强制出战)	全灭敌人	我方任意一人死亡
1-10	そぼ降る冰雨峠	6(克拉莉沙强制出战)	消灭半数(4人)敌人	克拉莉沙死亡
1-11(1)	系ぎ纺がれし路	6	启动全部机关	我方任意一人死亡
1-11(2)	系ぎ纺がれし路	2(菲亚斯、雷文强制出击)	我方全部到达目标地区	我方任意一人死亡
1-11(3)	系ぎ纺がれし路	2(菲亚斯、雷文强制出击)	我方全部到达目标地区	我方任意一人死亡
1-11(4)	系ぎ纺がれし路	2(菲亚斯、雷文强制出击)	我方全部到达目标地区	我方任意一人死亡
1-11(5)	系ぎ纺がれし路	2(菲亚斯、雷文强制出击)	全灭敌人	我方任意一人死亡
1-12	はぐれ者の吹きだまり	6	全灭敌人	我方全部死亡
1-13	坏死の台地	6	全灭敌人	我方全部死亡
1-14	砂尘のリチャードローズ	6	全灭敌人	敌人到达我方防卫地区或我方全部死亡
1-15	欲望み果て无き采石场	6(罗格纳强制出战)	全灭敌人	罗格纳死亡
1-16	砂尘のリチャードローズ	6	全灭敌人	镇民任意一人死亡或我方全部死亡

序 不用管罗伯特，他会慢慢离开，克拉莉沙与敌人保持距离，多利用直线无限攻击。

1-1 没有什么难度，注意托尼是无法使用道具和主动技能的。

1-2 只要利用拉布莱娜的"ライトニング"移动到山顶上，以雷魔法击中机关便可通过。想全灭敌人的话可以全部转职为魔法师，带满回复药。

1-3 本章开始DER开放，以后每章开始前都要留心观看。战斗开始前将一名同伴转职为幻想家，剩下除了托尼都转为魔法师。幻想家打击中间的障碍物可使其堵在路口，敌人便无法通过，魔法师在障碍物后使用魔法即可。优先解决敌方的幻想家以免其移动障碍物。



1-4(1) 巡逻者有2个，视力范围是正面、背后以及左右直线，除了建筑物阻挡外不管距离多远都可看到，行动范围为固定沿着一个方向在边缘转圈，要善于预测，建议：人少好办事。

1-4(2) 转职两个道具师一路护送村民，村民被攻击两次便会死亡，其中年纪最大的老爷子是最危险的，一定要步步紧跟，同时留下托尼在后方牵制几个跟上的敌人。其实将"ナナセト"击倒不算困难，多使用属性魔法进行弱点攻击，勤加回复即可。

1-5 羊羹虫都在水里，先要把水里的所有火炬用火魔法点着才能将其逼上地面，之后用魔法将其消灭。

1-6 本章的敌人有毒属性攻击，带上解毒药，敌人几乎都是魔法师，由于地形缘故最好选择移动力和跳跃力较强且魔防较高的角色，魔法师是无法登上对岸高台的。

1-7(1) 本关中敌方一共分成了3支部队，左边为4个魔法师，右边为4个战士，中间为重装护卫，达成全员脱离的要求比较容易，只要选定左右任意一边全员突进即可，想全灭敌人的话要注意，使用魔法系对抗物理系敌人，使用物理系对抗魔法系敌人，至于中间的重装护卫使用魔法攻击其弱点会比较轻松，要注意敌人的行动回数也算在回合数中。

1-7(2) 配置以魔法师为主，雷文那边其实并不危险，不过不放心的话可带上一个道具师站在柱子边远距离为雷文回复，拉布莱娜的顺移技能也可越过柱子支援雷文，雷文的"ラッシングピーク"是根据自己和敌人之间RES差值补正攻击力，可以好好利用



1-8 路线很长，记得带一些回复VP的道具，モゲヤ的剑伤害值非常高，不要靠近他，站在山坡下面，将他身旁两个战士吸引到崖边，用魔法和菲亚斯的技能"ウェポンボルト"围死即可。



1-9(1) 本关的顺序为找钥匙、踩机关，找钥匙需要探险家的技能"ディテクター"，钥匙在地图左下角房屋旁，沿路还能搜索出不少道具，两个巡逻者会在原地左右踱步，不要被发现，找到钥匙后才可开启机关到达目标地区。

1-9(2) 警备队的伍长マシス的盔甲有"坚硬"特性，而重装护卫的武器可以克制"坚硬"特性，其他人转职为魔法师进行弱点攻击便可顺利取胜。

1-10 敌人在高台上，不用太过深入，在高台下使用远距离魔法攻击即可达成通过条件。

1-11(1) 先踏上左边的机关激活右边机关，再攻击右边的机关即可。

1-11(2) 本关没有敌人，转职为探险家后两人合作为对方开启机关前进。

1-11(3) 本关没有敌人，但是碰到激光会立刻死亡，需要两人合作开启机关，将地板分别升起降下后绕过激光，木箱都是经验值，记得全部打碎。

1-11(4) 还是没有敌人，但是激光每回合会向前移动，利用机关瞬移前进，关键是迅速将阻碍道路的木桶击碎铺平道路。

1-11(5) 邪精的回避和反应值很高，防御也不弱，不过移动能力比较差，可以利用魔法轻易取胜。

1-12 本关有6个魍魉，它们会利用属性格增强自身实力，用通常的方法很难胜利，队伍配置建议为地形师3名、魔法师2名、回复系角色一名(可以为装备了道具师主动技能的魔法师)，将地形师配置在1、3、5的位置。战斗开始之后，地形师立刻使用技能"トランスレイト"瞬移到对岸相同的属性格，看准魍魉的弱点属性后，利用技能"リプリイス"与其互换位置，将弱点为地的魍魉移动到地属性格中，弱点为风的魍魉移动到风属性格中即可使其即死，上方弱点为水、火的魍魉同样如法炮制。起始位置的两只魍魉则交给魔法师以弱点攻击的方式快速解决。



1-13 本关开始我们就可以使用"锁定"来对敌人进行组合技攻击了，对于具有"坚硬"特性的单眼奇兽相当实用，当打倒3个敌人后敌方将出现援军，2只单眼奇兽和1只甲壳硬龙，同样可以利用组合技逐个击破。

1-14 本关是第一章最有难度的几场战斗之一，战斗开始前，我方最好有2~3名角色学会地形师和幻想家的主动技能并装备，装备了技能的几名角色转职为防御力高的重装护卫，其他人员转职为魔法师，拉布莱娜可以维持自己的专用职业不变，瞬间移动将成为救急的绝佳武器。敌方的初始阵容为2个探险家和4个强击枪手，由于障碍物大幅降低了强击枪手的移动力，所以先利用魔法师的魔法将可以快速移动到我方守护区域前的探险家消灭，消灭了2个探险家后左上角会出现2个强击枪手+1个地形师的援军，留下1个魔法师和一个重装护卫在左边堵路，并使用地形师的"シャットアウト"封锁HEX阻止敌人侵入逐个消灭，幻想家的技能"ラッシュ"可以让移动后不能使用的技能变成移动后可以使用的技能，也相当实用。将初始的4个强击枪手消灭后，右上方也会出现2个强击枪手+1个地形师的援军，千万不要大意，若是不小心让敌人进入了我方封锁线内，还可利用地形师的技能"リプリイス"与其互换位置赢得时间将其消灭。



1-15 敌人为不死系怪物，我方全员转职为神圣救赎者，使用技能"スティグマ"可轻松获胜，消灭初始敌人后，下方将出现9个不死系敌人援军，不过由于我们有范围魔法攻击也毫无难度。

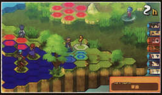
1-16 敌人为不死系，仍然以全神圣救赎者阵形出场，可攻可守可回复，还可使用技能"ターンシフト"将自己的行动回合转交给镇民方便其迅速逃亡，非常简单的一关。

克拉莉沙的职业 克拉莉沙的职业名为"ダンデライオン"，也就是Dandelion，意指蒲公英，和游戏OP中出现的一支蒲公英不谋而合。

Act.2 かの地に集うは、王女と王女と…

章节	地点	最大出击人数	成功条件	失败条件
2-1	畏ろしヶ淵	6	除河伯外全灭敌人	我方全部死亡
2-2	往きて行き交いし路	6	全灭敌人	我方全部死亡
2-3	ラサロム寨	6(菲亚斯、雷文强制出击)	全灭敌人	我方全部死亡
2-4	王都エレンシア	6(拉布莱娜强制出击)	我方全部到达目标地区或开门后全灭敌人	我方任意一人死亡或在门开前杀死敌军
2-5	王都エレンシア	6	全灭敌人	我方全部死亡
2-6	王都エレンシア	6	击倒アースガルズ	我方全部死亡
2-7	王都エレンシア	6	破坏全部动力碑或全灭敌人	战斗开始后经过60回合或我方全部死亡
2-8	王都エレンシア	6	战斗开始后经过40回合或全灭敌人	我方全员死亡
2-9	王都エレンシア	6	我方全部到达目标地区或全灭敌人	战斗开始后经过99回合或我方任意一人死亡
2-10(1)	黄昏迫る溪谷	6	全灭敌人	我方全员死亡
2-10(2)	黄昏迫る溪谷	6(罗格纳强制出击)	打倒"キングタラスク三世"或启动所有开关	我方任意一人死亡或敌方任意一人到达桥对岸
2-11	黄昏迫る溪谷	6	全灭敌人	我方全员死亡
2-12(1)	サークルバレー	6	全灭敌人	我方全员死亡
2-12(2)	サークルバレー	6	全灭敌人	我方全员死亡
2-13	サンドーム修道院址	6(克拉莉沙强制出击)	全灭敌人	我方全员死亡
2-14	サンドーム修道院址	6	全灭敌人	我方全员死亡
2-15	サンドーム修道院址	1(克拉莉沙强制出击)	开启所有机关	战斗开始后经过17回合或我方全员死亡
2-16(1)	サンドーム修道院址	2(克拉莉沙、阿莱克西娅强制出击)	全灭敌人	我方全部死亡
2-16(2)	サンドーム修道院址	6(克拉莉沙、阿莱克西娅强制出击)	全灭敌人	我方全部死亡

2-1 本章开始敌人的实力将比第一章强很多，建议先练一会级再开始主要剧情。河伯的实力强劲，还会对进入沼泽地的人无差别攻击，不要管他就行，消灭主动向我方移来的2个敌人后快速通过沼泽地，消灭4个敌军后对方将出现4个援军，不过都有弱点属性，并不难解决，最好可以装备提高RES的技能，注意不被阵形技攻击即可。



2-2 2个靠近高台的重量级机关需要重装护卫踩上去才能启动，魔法师不要靠近高台以免被弓箭射中，3个机关都启动后左边的移动地板会降下，但是魔法师仍无法登上，利用拉布莱娜的瞬移和地形师的位置互换技能派遣2个魔法师上去对付高台上的弓箭手即可，当击倒5个敌人后我方初始位置会出现敌方5个援军。

2-3 本关开始我方全员除了菲亚斯之外都处于不能使用技能的异常状态中，而解除该状态的道具现在还未入手，可使用菲亚斯专用职业的技能"マリスドロウ"将所有异常状态吸附到自己一个人的身上，我方到达14h高度时将出现6个敌方援军。



2-4 本关的难度比较高，在门开之前不能杀死任何敌军，可适当为敌军回复以保证顺利达成胜利条件。阵形配置上选择移动力和反应值高的职业，强击枪手的"MOVプラス"以及格斗家的"アクセラレイト"都能有效提高行动率。当敌军有3人处于濒死状态后城门便会打开并出现5个敌方援军，此时在90回合内全灭敌人或直接到达目的地就看各位喜好了，建议还是直接跑吧……要注意的是敌军的地形师还会封锁HEX以阻止我方前进。

2-5 将装置启动之后敌军的WGT会变成原来的4倍，配合格斗家的技能"バスタースロー"有奇效，重装护卫之外的角色则可交给魔法师对付，由于WGT增加的缘故，记得带上VP回复药。

2-6 本关敌人是巨像兵，防御力相当剽悍，建议拉布莱娜转职为魔法师并装备主动技能"遗失言语"，全员转职为格斗家并装备魔导士及幻想家的主动技能。巨像兵会发动"神々の寨"，效果是到下回合为止我方的一切攻击及异常状态无效化，可用魔导士的技能"ディスペル"解除，辅以幻想家的"フラジャイル"降低其RES，接下来就可连续进行多次攻击。女主角的牺牲自己HP给予对方伤害、拉布莱娜的"ライトニング"、格斗家的"バスタースロー"对其都有奇效。要注意的是在轮到巨像兵行动的回合时，千万不要有同伴站在它的身边，巨像兵会发动周围1HEX内敌人伤害强制9999的技能"バリアストーム"，也就是说，在巨像兵行动的回合来到之前，让格斗家将其丢远点，它就会一直重复以上的步骤，直到我方将其打死。

2-7 本关的敌人非常多，60回合内全灭比较困难，破坏动力碑比较实际一点，由于动力碑被破坏后会对周围造成100点的伤害，建议将全员转职为移动力高，攻击范围远的职业远距离攻击。

2-8 消灭一个不死系便会出现一个不死系援军，我们只要在原地不动等上40回合便可胜利，也可转职为神圣救赎者消灭不死系提神，反正是不可能失败的一关。

2-9 由于拉布莱娜遭遇意外从本关开始有一段时间没有DER，要靠玩家自己细心部署。我方全员转职为强击枪手出击，装备魔法师的主动技能配合增加魔力的被动技能，再装备格斗家的主动技能后一直向前突进，移动之后对敌人使用"スローイング"将其丢得远远的不挡路即可。



2-10(1) 格斗家和魔法师将是本关主要战力，格斗家在山崖上使用"バスタースロー"将敌人丢到地面可造成极大伤害，魔法师留在下方针对弱点攻击被丢下的怪物。化物繰り有"レッドゾーン"特技，濒死时下一回合立刻行动，还会帮自己及其他怪物回复HP，所以将它丢下去之前最好先蹂躏几下，争取一摔即死。

2-10(2) 选择高移动的职业一直向前冲，还可搭配摔跤手的特技"ビートステップ"增加移动力，一路赶上去，キングタラスク三世和黑皮肤的女人都不用管，直接过桥，留一两个移动能力高的同伴在后面拖延，待我方全部过桥，敌人在桥上的时候将三个机关都打开便发生剧情过关。若想将キングタラスク三世击败便是一场持久战，它不仅防御力、魔防和HP奇高，且每回合开始时HP回复50，移动后HP还能回复50，只能以阵形技和组合技配合取胜。

2-11 本关开始后敌人与我方混在一起，装备上"敌味方识别"及魔法范围扩大的被动技能进行范围攻击相当方便，消灭9个敌人后会出现敌方的8个援军，对岸的宝箱可利用地形师的技能站在属性格中瞬移过去开启。

2-12(1) 敌军的属性弱点明显，建议以魔法师为战斗主力，搭配幻想家的技能可使移动后不能使用技能变成移动后可以使用，灭敌效果更佳，本关中有属性格的存在，也可让地形师多加利用。

2-12(2) 拉布莱娜终于归队了！可喜可贺！可喜可贺！本关中有许多陷阱，由一人转职为弓箭手即可看破陷阱，其他人仍转职为魔法师利用弱点属性攻击敌方。

2-13 敌人都是不死系，不用想了，当然是"スティグマ"配合大范围攻击。

2-14 本关的熔岩地形会造成伤害，需要装备"レビテーション"技能，攻击机关便可改变属性格的属性，使怪物的威胁力大减，我方进入"H"形地形两个交叉点时会分别出现2次敌方援军。至于敌人就是魍魉+不死系的组合，魔法师加上"スティグマ"打起来非常轻松。

2-15 克拉莉沙转职为专用职业，具体开启机关的方法见左下图示。



回合	行动
1	站在Ⓐ攻击Ⓐ开启机关
2	站在1处攻击Ⓑ开启机关
3	站在1处攻击Ⓒ开启机关
4	在Ⓑ点待机
5	站在2处攻击Ⓓ开启机关
6	在Ⓒ点待机
7	站在3处攻击Ⓔ开启机关
8	站在3处发动技能"シューティングハウル"同时开启Ⓕ、Ⓖ的机关
9	在Ⓓ点待机
10	站在4处攻击Ⓗ关闭机关
11	站在4处发动技能"シューティングハウル"同时开启Ⓗ、Ⓘ的机关
12	在Ⓔ点待机
13	站在5处打开宝箱
14	站在5处攻击Ⓙ开启机关

2-16(1) 由于雪原的特殊地形克拉莉沙转职为地形师即可无视地形自由移动，阿莱克西娅的反应值比较低，现在暂时也没有好用技能，注意安全，敌人大多为魔法师，HP很低，以克拉莉沙的魔法对敌人弱点攻击。

2-16(2) 克拉莉沙、阿莱克西娅以移动力较高的职业出战，其他同伴转职为魔法师，迅速合流并针对敌人弱点攻击，难度并不高，当消灭8个敌人后敌军在下方出现5个援军。



Act.3 托す未来、现在に继ぐ过去

3-1(1) 都是常见的怪物，注意猛极可以吸收HP的反击技能，远距离攻击就安全了。

3-1(2) 敌人分为软体和坚硬两种特性，且都有弱点属性，所以我方以全魔法阵容搭配范围攻击出击，敌人还会给我方赋予各种异常状态，有必要装备相对应的回复异常状态技能，本关作战时间将比较长，记得带上VP回复药。

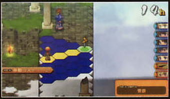


3-2(1) 敌人会对我方使用HP上限减半的异常状态，阿莱克西娅的技能"ステータスロック"可预防，若中招则用道具ネクタール治疗，克拉莉沙转职为魔法师或弓箭手，阿莱克西娅保持专用职业不变，左边的怪豹HP较低，先解决比较明智。

3-2(2) 建议配置以魔法师为主，变异茸会造成我方混乱，使用大范围火属性魔法优先解决，消灭8个敌人后敌方会出现8个援军，所有杂兵被消灭后"チェル"和"キングタラスク三世"便会向我方靠近，"キングタラスク三世"的实力虽比上次有所减弱但也相当强劲，削弱敌人50%魔防及防御的技能"フラジャイル"、降低反应值的"スロウダウン"能用的就用上，辅以组合技反复几回合便可胜利。

3-3(1) 本关的敌人配置比较过分，如果先攻击河伯，化物缲り会为其回复HP，所以要先将3个化物缲り消灭。河伯没有弱点属性，各项防御力也很高，加上强大的反击技能很难对付，出战前克拉莉沙装备技能"フォース"、菲亚斯装备技能"戟斗"、雷文装备技能"スピリッツ"，神圣救赎者的技能"フラジャイル"及幻想家的技能"スロウダウン"都作为辅助技能装备。此后对河伯使用"フラジャイル"削弱其防御，并使用无属性魔法攻击便可，若不想和河伯战斗，利用火魔法攻击周围的冰柱使其溶化也可堵住道路使河伯无法靠近我方。只剩下"チェル"一个就不难对付了，组合技+削弱防御的组合十分好用。

3-3(2) 难度很低，敌人会使用"フラファイネイション"按我方HP最大值的44%造成伤害，适当回复即可，全员装备上"移动后アイテムゲット"技能会打得比较有赚头。



3-4 敌人中有4个弓箭手站在高处攻击我方，且雪地地形会对移动造成影响，让几个同伴转职成高移动力的职业并装备格斗家的主动技能，快速登上高台使用"ウェポンボルト"将弓箭手摔到高台下就安全了。

3-5(1) 虽然又出现了增加重力的装置，但是离我方初始地点太远，实用性稍差，建议以魔法师为主进行弱点属性攻击，格斗家为辅，当消灭了4个敌人后敌军会出现6个援军，要注意的是千万不要站在悬崖旁边，会被重装护卫的特技推倒掉入深渊而死的……



3-5(2) 本关中カティナ什么都不会做，先用大范围火魔法清除周围的杂兵，之后对カティナ使用探险家的技能"チェンジ"将HP与MP互换，再以幻想家的技能"フィブルマインド"削弱其MP直到为0。

3-6 我方与敌军中间有结界阻挡无法通过，可以使用魔导士的技能"ディスペル"解除也可以魔法师远程攻击。敌方有5人装备了16.7%反射魔法攻击的技能，不过使用范围魔法同时命中2个以上的敌人便不会被反射。

3-7 本关中的盗贼装备了大量反击、反射、魔法物理攻击无效的技能，且发动率相当之高，但是同样，只要同时有2个以上敌人被魔法击中便不能发动反射技能，多利用大范围魔法，辅以格斗家的"バスタースロー"可封锁敌人的技能。

3-8 敌人的防御力不俗，还装备了各种技能，不过不会轻易移动，转职成魔力和反应值高的职业并装备魔法师的主动技能，在远处以大范围魔法攻击敌人弱点，模仿师的被动技能"弱点属性补正プラス"是本关取胜的关键。

3-9 地图左边的夜袭者反应值相当高，他们会对我方使用各种造成异常状态的技能，一定要装备回复异常状态的技能和道具，优先将5个夜袭者消灭，至于王国骑士的战法与上一关一样，只是要小心几个会使用回复魔法的敌人。



3-10 本战开始之前，我方至少4人装备神圣救赎者的主动技能，1人装备地形师的主动技能，阿莱克西娅和拉布莱娜装备专用职业的主动技能，剩下还能装的都装上模仿师的主动技能，模仿师可在杂兵サンプルWGA901、903、905处使用技能"ダウンロード"习得雷属性魔法"エレクットリーガー"，此后清除全部不死系杂兵便可集中对付BOSS。不要靠近BOSS并使用"シャットアウト"禁止其移动，"フラジャイル"削弱防御力，使用"神々の寨"时以"ステータスロック"取消，再加上拉布莱娜的的雷魔法以及从杂兵处学来的雷魔法集中攻击便可简单解决。

3-11(1) 侠客的技能"ソーサルアンカー"可抓住机关进行移动，拉布莱娜专用职业也可无视地形瞬移，敌人的攻击会对我方造成无法使用主动技能的异常状态，记得带上回复道具，出场角色不宜过多，2～4人最为适合，魔法攻击对敌方有奇效。

3-11(2) 菲亚斯转职为高反应值的夜袭者，并装备每回合回复HP的被动技能，可连续多次行动并有效回复HP，以抑制ヴァイスハイト的HP减半攻击，技能"シックスバレット"威力不俗。

3-11(3) ヴァイスハイト增加了新的招数，攻击前会先锁定要攻击的目标，下回合将发动直线范围5HEX贯通攻击，威力惊人，即便被锁定的人移动也无济于事，不过如果装备上重装护卫的主动技能"フォースフィールド"就不用担心了。幻想家的"スロウダウン"、克拉莉沙专用职业的"ロブターン"、雷文专用职业的"ディレイアタッタ"都对妨碍其行动有很好的效果，格斗家每回合结束随机增加RES积蓄值的被动技能"レメーブトラップ"也可装备。

3-12(1) 打法还是和之前一样，降低防御和魔防配合雷属性魔法，不过这次敌人增加了一些远距离单体高伤害技能，魔法职业还是站的远一点吧。

3-12(2) 敌人都是机械，拉布莱娜专用职业的雷魔法以及模仿师习得的エレクットリーガー"配合"弱点属性补正プラス"相当有用，只要小心不被围攻就行。

3-13(1) "烟る人"除反应值外其他数值均为1，在第6次行动时会发动强制我方返回出击准备画面的技能""永劫回复"，十分无耻。将拉布莱娜配置在位置1，对其使用圣骑士的技能"クイック"和幻想家的技能"ラッシュ"，向前两步走到尽头发动瞬移，一路冲去阻止敌人发动技能是本战关键，其他队员根据敌人的属性装备雷魔法及不死系特效的"スティグマ"即可。

3-13(2) 战术和上次差不多，不过这次要先清除一堆杂兵，另外，本关有属性格出现，有效利用属性格的强化作用也是一种战术。



章节	地点	最大出击人数	成功条件	失败条件
3-1(1)	心寂しき水瀬	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-1(2)	心寂しき水瀬	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-2(1)	静かに白きクレスタベルデ	2(克拉莉沙、阿莱克西娅强制出击)	全灭敌人	我方全部死亡
3-2(2)	静かに白きクレスタベルデ	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-3(1)	冰刃の舞う冻原乡	6	击倒"チェル"	我方全部死亡
3-3(2)	冰刃の舞う冻原乡	6	击倒"ヴァイスハイト"	我方全部死亡
3-4	守护兽神殿	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-5(1)	守护兽神殿	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-5(2)	守护兽神殿	6	将"カティナ"的MP降为0	我方全部死亡或击倒"カティナ"
3-6	い剥ぎたちの深森	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-7	咎人が队伍を组んだ街道	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-8	王都エレンシア	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-9	王都エレンシア	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-10	ブレイバルズ岛 秘匿处点	6(菲亚斯强制出击)	全灭敌人	我方全部死亡
3-11(1)	ブレイバルズ岛 秘匿处点	6	我方全部到达目标地点或全灭敌人	我方任意一人死亡
3-11(2)	ブレイバルズ岛 秘匿处点	1(菲亚斯强制出击)	击倒"ヴァイスハイト"	我方全部死亡
3-11(3)	ブレイバルズ岛 秘匿处点	6	击倒"ヴァイスハイト"	我方全部死亡
3-12(1)	ブレイバルズ岛 秘匿处点	6	击倒"アースガルズ"	我方全部死亡
3-12(2)	ブレイバルズ岛 秘匿处点	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-13(1)	ブレイバルズ岛 秘匿处点	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-13(2)	ブレイバルズ岛 秘匿处点	6	击倒"ヴァイスハイト"	我方全部死亡



与《荒野兵器5》的联动 在打到Act.1-6后，前往玄关港アトレイジ的酒场和ウェイトレス对话2次→在合成屋与港湾劳动者对话→回到酒场和ウェイトレス对话→退出城镇再进入→在合成屋和港湾劳动者对话→再去酒场和ウェイトレス对话便可以得到"カモノハシ麦井"，有了"カモノハシ麦井"后，"探索"选项中将追加"コネクト"，就可和《荒野兵器5》联动了。

Act.4 戸惑う指先で明日を探し出す

章节	地点	最大出击人数	成功条件	失败条件
4-1	凪の沙漠	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-2(1)	ブーツヒル	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-2(2)	ブーツヒル	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-3(1)	フラットウッズ	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-3(2)	フラットウッズ	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-4	ラサロム寨	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-5	玄关港アトレイジ	6	击倒"ルパート"	我方全部死亡
4-6(1)	王都エレンシア	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-6(2)	王都エレンシア	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-6(3)	王都エレンシア	6	将所有敌人的HP降到20%以下	击倒敌人或我方全部死亡
4-7(1)	死者の都シュネルギア	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-7(2)	死者の都シュネルギア	6	将所有敌人的HP降到20%以下	击倒敌人或我方全部死亡
4-8(1)	死者の都シュネルギア	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-8(2)	死者の都シュネルギア	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-9(1)	死者の都シュネルギア	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-9(2)	死者の都シュネルギア	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-10(1)	死者の都シュネルギア市街地	6	将"カティナ"的MP降为0	击倒"カティナ"或我方全部死亡
4-10(2)	死者の都シュネルギア市街地	6	击倒"恐怖の守护兽？"	我方全部死亡
4-11(1)	死者の都シュネルギア	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-11(2)	死者の都シュネルギア地下	6	启动所有机关	我方任意一人死亡
4-11(3)	死者の都シュネルギア地下	6	击倒"シャルトルーズ"	我方全部死亡



4-1 敌人的回避力很强，至少2人装备幻想家的主动技能"インヴォーク"提高我方命中率，盗贼三兄弟能力相差较大，物理系及魔法系攻击都不能放过，攻击力高的同伴装备上夜袭者的技能"シックスバレット"配合"インヴォーク"能快速对敌人造成大伤害。



4-2(1) 本关的杂兵不难打发，不过罗伯特就比较麻烦了，他的速度非常之快，还有全屏攻击术"ブレードバルサー"，攻击威力随自己的RES提升而提升，当其处于濒死状态RES还会上升50%，降低其RES并辅以大伤害攻击是本关的重点。除了雷文装备上专用职业的主动技能之外，其他同伴配置同上一关一样，雷文的技能"ディレイアタック"、幻想家的技能"スロウダウン"都可达到阻碍罗伯特行动的效果，幻想家使用"インヴォーク"提升命中，再以夜袭者的技能"シックスバレット"猛攻可迅速取得胜利。



4-2(2) 本关的敌人实力不弱，回避很高，不过都有弱点属性，还是以魔法师+"弱点属性补正プラス"来进行挑战，大家都已经很熟悉的"インヴォーク"+"シックスバレット"也是不错的选择。

4-3(1) 2名ATP高的同伴装备夜袭者的主动技能，剩下4人装备幻想家和神圣救赎者的主要技能，将队伍分成2组，每组1名ATP高的主攻手+2名援助系，由左右两边分头前进到中间会合，利用"シックスバレット"+"インヴォーク"+"ターンシフト"便可有效提升攻击效率。



4-3(2) 本关中有4个敌人"姿无き徘徊"是透明的，必须使用探险家的"ディテクター"搜索才能发现。

4-4 盗贼三兄弟再次出现，本次他们的防御相当之高，还会出现一堆分身，不要管分身，直接对付他们就好。由于三人站的比较远，没有后顾之忧，人员方面仍以之前几关的阵形配备，降低敌人的防御和魔防后使用"シックスバレット"+"インヴォーク"的组合，几下便可搞定收工。

4-5 罗伯特的HP和RES都很高，周围的一群杂兵还会不停替他加各种属性，不过不要担心，让雷文装备专用职业的主动技能，对罗伯特使用"ディレイアタック"以阻止他的行动，但是"ディレイアタック"万一Miss怎么办？没关系，不是还有"インヴォーク"吗。只要牵制了罗伯特的行动，接下来的就是时间问题了。

4-6(1) 消灭7个敌人和10个敌人后敌军都会出现3个援军，本关没什么难度，记得装备上"弱点属性补正プラス"，另外，特性为"软体"的敌人只能用魔法攻击。

4-6(2) 阿莱克西娅装备专用职业的技能"陣頭に立つは王家の務め"和神圣救赎者的主动技能，其他5人全部转职为魔法师，阿莱克西娅使用技能"ターンシフト"将行动回合交给魔法师，由于使用后RES增加100%所以很快便会再次行动，可有效节省时间，敌军方面由于中了混乱效果会不分敌我进行攻击，非常简单。



4-6(3) 全员转职为魔法师并装备神圣救赎者的主动技能，这样不会因为反击意外击倒敌人，也可以适当给敌人恢复HP保证安全，好在当敌人进入濒死状态后便不会再做出任何举动。

4-7(1) 本关主要是不死系敌人来送死，没什么难度。

4-7(2) 本关和4-6(3)一样。

4-8(1) 本关出现了8个"姿无き徘徊"，装备上探险家的技能沿路探索才能发现，该怪物的攻击有低几率的即死效果，一定要小心。チエル本次出场实力不俗，但是之前的战术仍然有效，雷文的"ディレイアタック"+"インヴォーク"夺取チエル行动机会，高ATP的同伴以"シックスバレット"+"インヴォーク"进行攻击便可将其打倒。



4-8(2) 本关敌人会使用大量的异常状态攻击，一定要带好道具"元气どんぐり"，BOSSバイドラス的HP很高，但是其他能力并不太强，"シックスバレット"+"インヴォーク"+"ディレイアタック"战术仍是万金油。

4-9(1) 盗贼三兄弟再次出现，三个人联手的攻击十分强劲，再加上一堆麻烦的分身，不过只要迅速将其中一个围殴致死就威胁大减了。

4-9(2) 最后一次和盗贼三兄弟的战斗，不过本次如果先将一个人打死，他的能力值将附加到剩下的人身上，所以使用格斗家的"バスタースロー"先将3人集中到中间，再使用克拉莉沙专用职业的技能"サクリファイス"对3人同时攻击，由1个队友给克拉莉沙回复，其他队友不断降低敌人的RES，并使用"ターンシフト"让克拉莉沙连续多次行动即可将其同时剿灭。



4-10(1) 与3-5(2)的攻略方法相同，只不过这次カティナ会主动攻击我方了。

4-10(2) 本关杂兵数量较多，还会频繁使用回复魔法，打起来比较麻烦，可有效利用技能"ラッシュ"提高效率，守护兽的实力并不是太强，将杂兵解决后可以较轻松的解决。

4-11(1) 杂兵都是不死系，很容易消灭，只要注意敌人造成的异常状态病气即可，シャルトルーズ的被动技能是受到伤害召唤不死系敌人，不过我们只要将它包围住，系统就会因为召唤出来的敌人没有地方放置而判定召唤失败……

4-11(2) 拉布莱娜装备"遗失言语"、"エレメント"、"オブジェアタック"等技能，转职成移动力强，装备弓箭的职业。用火魔法点燃前排烛台打开第一个机关，射击黄色水晶球打开第二个机关，利用瞬移来到右上角后用冰魔法熄灭烛台打开第三个开关，场景中央关闭的大门就会开启。

4-11(3) 什么也不用做，只要原地后转走几步然后不断待机，ジョン・ドゥ就会将シャルトルーズ打倒。



Epilogue いつか、花笑く世界の果てで

章节	地点	最大出击人数	成功条件	失败条件
1	归らずの岳麓	6	击倒“ヴァイスハイト”	我方全部死亡
2	顶に通ず兽道	6	全灭敌人	我方全部死亡
3	天を卫く银巅	6	击倒“恐怖の灾厄兽”	我方全部死亡
4	天を卫く银巅	6	击倒“カティナ”	我方全部死亡

1 杂兵的特性是机械，雷魔法有特效，即便是魔法师职业，装备上增加移动和跳跃力的被动技能后在山路上行走也完全OK。至于ヴ



アイスハイト的必死剑术只要不停留在其直线攻击路线的区域内就能回避，还可以以技能“フォースフィールド”防御，威胁不大，万金油战术仍旧有效。

2 敌人的回避很高，还会使用各种异常状态攻击，准备好回复道具和技能，不过敌人的HP很低，克拉莉沙的“サクリファイス”、菲亚斯的“ウェポンボルト”以及雷文的“ブラスト”都比较好用。

3 4个魔力高的同伴装备“エレメント”、“サポート”、“退魔をセット”、“弱点属性补正プ



ラス”，之后分成两组，按照移动→ターンシフト→移动→ターンシフト的方法迅速逼近御使い附近，使用火魔法将其消灭。BOSS则仍是100%夺取行动回合+夜袭者的100%命中高连击对付，不出几回合就可解决。

4 一场持久战，一定要带全回复药品，为了组合技的攻击能够发挥最大的效果先将周围的杂兵清除。

BOSS受到攻击后一定几率瞬移至版面的任意地方，相当麻烦，而当其HP被削弱到一定程度便会进入特殊防御状态，需要以组合技命中才可解除，锁定的人数越多则解除得越快。我方仍以高RES的夜袭者配合魔法师职业为主，在BOSS的HP只剩1000的时候会召唤9个杂兵，不用管他们继续围殴BOSS，胜利就在眼前。



挑战百兽王

按照系列惯例，在游戏中还会出现一个强大的隐藏BOSS让玩家挑战，而这个隐藏BOSS，当然就是我们很熟悉的百兽王。

想见到百兽王非常简单，只要在Act.4-4之后进入砂尘のリチャードローズ，在石切り场和“远くを见やる妇人”对话便可以在大地图上看到“灼热の心脏への道”，进入之后便可以见到传说中的百兽王。

百兽王的各项能力都很强，HP为9998、ATP997、SOR997、RES997，不过防御力较低，还有冰属性弱点——也许大家看到这里都觉得没什么大不了，可以用和以前一样的降低能力、HP和





MP呼唤、远程魔法攻击之类的方法，但是百兽王真正可怕的可不是这些属性，而是近乎无赖的技能。

百兽王的被动技能包括：1.反击时提高伤害；2.普通攻击无效；3.一定几率将被打中的普通攻击反射给对手(在附近一格内有效)；4.魔法攻击无效化；5.一定几率将被打中的魔法攻击反射给对手(在附近一格有效)；6.状态攻击无效；7.地形移动无视；8.MOV+1；9.濒死时一定几率HP回复2000(降低自身能力200)；10.毒/熔岩地形无效；11.会心一击发动率上升；12.会心一击的威力上升；13.回合终了时随机增加RES储蓄；14.濒死时能力上升；15.先制攻击发动率上升；16.一定几率所有攻击无效；17.攻击后回复499HP；18.濒死时RES上升为999；19.投射攻击无效；20.被敌人包围时先制攻击发动率上升；21.会心一击后再度行动。

看完这堆技能后是不是有点眼睛发花，相比起来百兽王的主动技能就单纯多了：火属性大范围魔法攻击；熔岩地形上的对象火属性攻击；岩石地形上的对象地属性攻击——当然，这关除了熔岩就是岩石，怎么他都能打到我们，而且摸一下就不轻。

至于攻略方法，本战最关键的就是将拉布莱娜和阿莱克西娅的道具师职业练到最高并装备(拉布莱娜可用克拉莉沙替换，阿莱克西娅就是必需的了)。拉布莱娜装备“骑士道”、“退魔”、“探索”、“弱点属性补正プラス”、“消费MPセーブ”、“ターン时MP回复”、“SOR+25%”，阿莱克西娅装备“骑士道”、“退魔”、“探索”、



“阵头に立つは王家の勤め”、“消费MPセーブ”、“ターン时MP回复”、“SOR+25%”等技能，两人都尽量增加自己的魔力，然后就是最关键的了，多装几个“冻结の晶石+1”。

战斗开始后，阿莱克西娅必定第一个行动，立刻使用“イントルード”使自己连续行动两回合，之后移动到拉布莱娜附近使用“ターンシフト”将回合数交给拉布莱娜，拉布莱娜使用“イントルード”后对百兽王使用冻结の晶石+1，如果魔力够高的话一次可以达到2000的伤害。此后按照イントルード→使用冻结の晶石+1→イントルード……一直反复，MP不足的时候将回合交给阿莱克西娅继续，借待机回复MP，若是觉得回复的速度不够，就使用“チェンジ”更换MP与HP，要回复HP可就简单多了。继续反复如此，直到道具用完就使用“イン&アウト”补充道具，惟一要注意的就是百兽王在濒死的时候会强行抢占下一回合，不要让最重要的两人被打死了。

以上是玛娜用来挑战百兽王的方法，仅供大家参考，战胜百兽王的方法还有很多，如果大家有更好的战术，欢迎随时来信告诉我哦。

职业快速练成指南

在本作中，职业和技能占据了相当重要的部分，可以说，一切战术存在的基础都架构在职业和技能之上，每个职业都有7个等级，学会一个技能才能装备一个技能，全部一共有16个通用技能，想将这些技能都练得七七八八也要耗费大量时间，但是没关系，因为在游戏中，有一个专门用来给我们练职业的魔兽。

在游戏进入到Act.2-3之后我们就可以开始赚取大量PSP练职业了，2-3的地图中有一定几率可以刷出名为“这い寄る混沌”的魔兽(进入前先存档，没见到“这い寄る混沌”就读档再进，见到2只



以上也最好读档再进)，打倒这种魔兽所得的PSP等于(我方最后一击伤害-敌人最后剩余HP)×PSP奖励倍率，只需打出150以上的伤害基本便可将一个职业练满，所以说1个差不多，2个很充实，3个纯属是浪费。该魔兽有MP的时候会不断使用让我方HP半减的技能，等到MP不足便会开始物理攻击，物理攻击非常强劲，每击必定让我方一人毙命，不过想要战胜它，我们有个非常简单的方法。

战斗准备：1.拉布莱娜(必需)装备“遗失言语”，转职为RES最高的职业

2.罗格纳装备专用职业暴风斗士的主动技能

3.ATP最高的队员装备重装护卫的主动技能

4.剩下的队员装备探险家、神圣救赎者和幻想家的主动技能

开始战斗后，拉布莱娜务必比敌人先动并立刻使用“ダミードール”创造出自己的分身，此后一根筋的敌人便会无视其他人，一直执著地对HP为1的拉布莱娜分身使用HP减半——当然是无效的。我方借此时机ATP最高的对象连续使用2次“アンプリファイア”将攻击力提升至3倍。当敌人的MP不到48时，使用“チェンジ”让其MP与HP互换，此时敌人便进入濒死状态。对敌人使用神圣救赎者的技能“フラジャイル”降低其防御，罗格纳使用“ハイパーウェポン”为负责给予最后一击的队员增加ATP，其他队员使用“インヴォーク”使命中达到100%，好了，现在去摸敌人一下吧，得到的PSP差不多够练满2个职业了。



最强佣兵！ 相信很多人在雇用同伴的时候都费了不少时间刷能力吧，不过如果不知道能力上限的话，万一不小心放过能力已经非常强的人就可惜了。据目前公布的情报来看，佣兵的HP、MP、VP最上限是178、161、178，ATP、DEF、SOR、MGR、AIM、PRY这6项能力值则都在48～79之间，RES的最高上限为99，所以一旦看到了差不多人的就还是留下吧，不然没准下次再遇到就是按了200来次R键之后的事了……另外要说一下，属性耐性4项合计起来恒定为0，不要指望能找到全部耐心都为+的神仙佣兵哦。

文 火云 美编 anubis



“《胜利十一人》系列”已经沉寂了很长一段时间，本作与以往的《J联盟》有着很大的改进，虽说在操作与手感上与前作区别不大，但是新加入的“FANTASY STAR模式”与全面进化的“世界巡回赛模式”这两个模式是整个游戏的亮点。虽说FANTASY STAR模式中由于机能的关系，有少许拖慢现象；世界巡回赛模式的任务设置还有很大程度的改进空间，如果能够学习《FIFA》加入一些经典比赛的任务，效果会更好。不过我们也可以将其看作是《PES2008》的一次预演，次世代的实况不会让每一个玩家失望！

J联盟 胜利十一人2007 俱乐部锦标赛	Konami	SPG
PS2	Jリーグウイニングイレブン 2007 クラブチャンピオンシップ	日版
	2007年8月2日 1～8人	6980日元
	对应手柄分插器	对应玩家年龄：全年龄

FANTASY STAR模式解惑

在《J联盟 胜利十一人2007 俱乐部锦标赛》新加入的元素中，“FANTASY STAR模式”（ファンタジスタ）是亮点之一，在这个模式下玩家需要扮演一位职业球员，从被J联赛的球队选中，通过自己的努力来提升球技，最终走向欧洲赛场。游戏中玩家只能控制一名球员以特殊的背后视点来进行比赛（虽然可以更换为普通视点，但是会经常找不到球在哪里），虽说在这个视点下操作同普通模式没有区别，但是球员盘带与传球的感觉与通常的对战中完全不同，反而与早些时候的《超级自由人》很像。

FANTASY STAR模式大致流程

①作成球员 → ②参加职业球队测试 → ③加入职业球队 → ④在J联盟DIVISION2联赛中征战 → ⑤参加训练提升能力 → ⑥表现出色加入J联盟DIVISION1联赛球队 → ⑦转会欧洲联赛球队 → ⑧在欧洲联赛中取得好成绩 → 获得世界最佳球员的称号

知识篇

既然是扮演一位球员，玩家在比赛中的决定权就远比正常游戏中小得多，球队的首发阵容，战术安排，甚至是比赛时的换人都由不得你，如果状态不好，那你只有老老实实的待在替补席上等待上场的机会。即使连球队大名单中没有你的名字也不要抱怨，安心的在训练场中努力训练也可以提高自身的能力，机会永远都是留给那些有准备的人的，如果整天吊儿郎当，连训练都不参加，那么就等着把板凳坐穿吧。

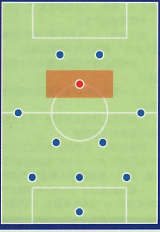
作成球员时玩家需要选择自己的分身在球场中的位置，玩家可以选择除去门将与前锋的任何位置。这个选择将影响到玩家在球场上所做的工作，一个球队中的球员只有各司其职，出色完成自己分内的工作才可以获得比赛的胜利，如果你选择了后卫却经常抛下自己的队友深入对方的禁区，那么必然会被对方抓住你助攻留下的空挡而发动致命一击。需要注意的是，选择完位置后系统会随机为玩家生成球员的能力，如果不满意的话完全可以退出重新设置，不过也不要指望能分配到的初始能力有多高。如果玩家选择OMF来进行游戏，在初期可能会比较困难，因为J联盟中的球队的阵型中有很多没有OMF，玩家出场时也很能会被安排到其他位置上。

OMF 策划进球的组织者

评价依据：助攻、得分、触球次数

能力成长方向：ショートパス精度、シュート精度、テクニック

前锋的身后，中场最前方是OMF主要活动的区域，偏向攻击的前卫。在中前场拿球最多的球员，需要为锋线源源不断地输送有威胁的传球，在适当的时机也会突入禁区代替前锋完成摧城拔寨的任务。由于要经常面对多个对方球员的包夹，所以对ドリブル（盘带）、テクニック（技术）与パス（传球）方面的数值要求较高，多多传出些决定性的传球是获得高评价的不二法门。在接球后迅速认清前锋的跑位是需要练习的技术，由于可视范围的不足，所以在接球转身时要观察周围是否有对方球员上来逼抢。尽量的将球控制在自己脚下，看准时机使用△键给前锋塞出身后球能够有效的造成射门机会。



CMF 攻守兼备的中路者

评价依据：精度高的传球、断球、助攻

能力成长方向：ショートパス精度、スタミナ、ディフェンス

同样是在中场的中路活动，不过CMF与OMF相比，位置更加自由，球队的防守与攻击都需要积极的参加，充沛的体力与细腻的技术都需要掌握，荷兰全攻全守的打法催生出了这个位置。玩家在游戏中需要根据场上的形式积极地跑动，一旦我方中场球员失球，就要赶快上前逼抢以免对方发动快攻，看到中前场球员有很好的位置也要当机立断将球传出去，不用刻意追求传出致命的传球，那是前腰需要完成的工作。合理的运用二过一突然插上助攻也可以给对手造成不小的威胁。J联盟中许多球队的战术对CMF的依赖性都很强，所以如果玩家选择这个位置，可以确保在游戏的初期得到很好的成长。



©2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

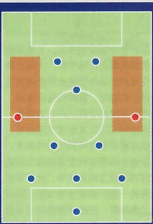
SMF 边路进攻的发起者

评价依据： 助攻、1对1过人、传中

能力成长方向： ドリブル精度、スピード、スタミナ



在活动路线的图中我们可以很明显的看出来，SMF的活动范围大多集中在中前场的边路位置，中前场的边路是SMF活跃的地带，一场比赛下来需要在边路跑上数个来回，所以这个位置的球员对体力要求比较高，否则将体力耗尽后很容易被教练换下场。在边路与队友寻求配合后甩掉对手的防守下底传中是SMF的主要职责，不过在禁区边缘发现对方中路空虚也可以切向中路寻找射门的机会。由于在本作中边路内切后短传横穿至中路的无赖打法有所削弱，而按一下○后的传中速度与弧度也有了小幅度的加强，所以在大多数情况下可以放心地选择下底传中的老套路。边路快马一向是受到教练的重视的，如果球员的速度与盘带数值较高，那么自己的主力位置不会被轻易抢走的。不过现代足球中，有不少教练喜欢将有组织能力的球员放置边路，所以玩家也可以顺应潮流提升下自身的组织能力。

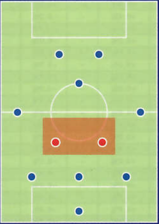


DMF 球队攻防的转换者

评价依据： 位置感、ディフェンス、发动攻击

能力成长方向： スタミナ、ディフェンス、ショートパス精度

球队中最为重要的角色，站在中场的最后方，是球队的闸门，也是攻防转换的核心，一旦被突破就会直接把防线暴露在对方的锋线之下，所以这个位置的主要任务就是将球从对方球员脚下断下，然后发起进攻。由于站位离球门较远，所以玩家的视野会比较广阔，在游戏中应该注意培养自己的大局观来调度球队的进攻方针。如果被打反击时，也需要有以黄牌为代价结束对手进攻的觉悟。球队的进攻与防守出现问题，DMF可都是要承担一定责任的。



WB 边路的防守专家

评价依据： 一对一过人、盘带突破、抢断

能力成长方向： スタミナ、オフェンス、ディフェンス

处在边路位置，但是同进攻型的SMF不同，WB对进攻与防守的要求都很高，攻守平衡是这个位置的准则，不能不顾后防的安危而冲上前方助攻。由于要同时照顾到防守与进攻，WB跑动的距离比边前卫要多，对体力的要求也是所有球员中最为苛刻的，如果没有在体力上花力气训练，在场上跑上几个来回体力就会被耗光。建议玩家将主要精力放在后场的防守上，断下球后立刻将交给身边的队友，然后再向边路移动并按R2要球，接到球后下底传中。



★★★★★★ 游戏篇 ★★★★★★

基本的移动



①在我方队友持球的情况下，只要连打R2键即可向队友发出要球的请求，但是也需要依情况而言，如果一味的胡乱要球，只会影响球队的进攻节奏。在向队友要球时也要观察清楚队友所在的位置(球员身下的黄色箭头是对方球门的方向)，如果距离自己过远，那么队友传出的球很容易会被对方断下，在视野中能够看到持球的队友时要球的成功率会比较高。

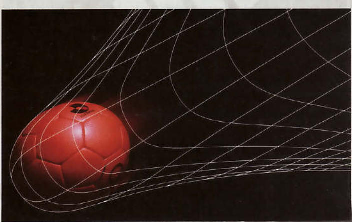
②与通常模式下不同，在FAN-TASY STAR模式中我们可以看到场地中有一条不停移动的黄线(可以关闭，但不建议这么做)，这条黄线就是对方最后一名防守队员所在的直线，也就是说如果玩家越过这条黄线后再接到队友的传球就会被判越位。所以玩家在进攻时可以以这条黄线和小地图为参考依据，如果能够抓住时机，打出漂亮的反越位并不是一件难事。

③这个模式中，玩家要更加注意体力的分配问题，因为正常比赛只能控制一名球员，所以就不能像普通模式中一样来处理场上的每一个细节。游戏中教练更换球员的主要依据就是球员的体力，哪怕表现的再好，如果体力透支，教练也会毫不留情地将你换到场下休息。由于游戏的初期玩家控制的球员体力较低，所以如何避免无意义的奔跑才是关键，当球不处在自己所管辖的区域时，就应当慢慢地在场上移动，或者干脆站在原地节省体力。

盘带

①变速是最基本也是最行而有效的过人方法，有时在带球面对防守队员时一个变向加速就可以很轻易地突破防守(当然，前提是你的球员的盘带相关数值要说得过去)。边路进攻时，玩家也可以利用R1或R2键突然减速停球然后再变向加速启动来将防守队员甩在身后，或寻找到传中的空间。

②本模式中R2×2和L1×2的快速"踩单车"动作，即可以调整与防守队员之间的距离，也可以在踩单车后变向突破或将球传给队友，十分实用。另外反方向按R2→斜前方向按十字键的"V字假动作"，虽说在向斜前方的爆发力有所削弱，但是动作却更加连贯，实用性大大加强，在边路一对一过人时尤为有效。另外，在盘带中合理地运用假动作，比如横向拉求、扣球、双足假动作等，除了能够提升评价外，往往还能够起到意想不到的效果。



传球

①对于中场球员来说，×键的短传是最常用到的传球手段，一场比赛中所传球的次数与质量也将影响到比赛后评价的变化。将球传给队友后，控制球员摆脱防守自己的对方球员，然后再连打R2让队友把球交还回来，这是在比赛中最常用到的短传战术。

②在中场带球时发现斜前方的前锋被对方的后卫贴身防守，此时可以带球向另一侧的斜前方带球吸引防守队员上来抢断，把防守前锋的后卫吸引到身边后按△键直塞给那名摆脱了防守的前锋，即可为前锋制造一次很好的面对门将的机会。

③由于视点改为了身后视点，所以可以更清楚的观察到赛场上的细节，再配合右上角的小地图，玩家能够更加准确的掌握到场上的局势，选择正确的传球路线。所以在FANTASY STAR模式中，默认的背后视点才是最佳的视点，在刚上手感到不适应的玩家，最好不要改变视点的设置。



防守

①一场足球比赛最激烈的战场就在中场，如果能够在中场就将对手的球断下，就可以获得一次反击的机会，就地发动攻势。□键与队友围抢对方控球队员，是这个模式中主要用到的防守手段，想要围抢成功首先要判断清楚对方球员的跑动路线，将其逼到角落。

②对手在反击时的直传身后球对我方是非常有威胁的，如果自己正好在最后一道防线的位置，更是要严加防范对手的直传球。我们可以紧跟对方冲在最前方的无球队员，等待对方传球后以R1+R2的强制



移动抢先把球断下来。

③玩家在选择铲球时一定要慎重，特别是在自己大禁区外的正前方，一个不小心就会给对方位置很好的任意球机会。从对方带球队员的身体两侧铲球的成功率会比较高。

射门

①虽然只能选择中场球员来进行游戏，但是在比赛中我们还是有不少直接面对门将近距离射门的机会。在与门将一对一的场合，选择精度高的推射无疑是明智的。由于视点的关系，我们可以更清楚的观察到门将与球门空隙，通过带球变向改变门将的站位，推射其两侧留下的空挡，接下来就等待着球场上想起球迷的欢呼声吧。

②中场球员最主要的得分手段还是大禁区弧顶附近的中远距离射门，J联盟中远射向来都是相当犀利的，本作中□+R2的射门成功率还是很有保证的。玩家可以选择在对方门将的视线被挡住时起脚射门(拜身后视点所赐，我们可以清楚的观察到对方门将正前方是否有球员)，力道控制得当的话大概有4成的把握能够攻破球门。

状态对能力影响列表

能力	↑	↖	→	↘	↓	轻伤	伤病恢复中
オフェンス（进攻）	+12.0%	+6.4%	–	–8.0%	–16.0%	–32.0%	–6.4%
ディフェンス（防守）	+12.0%	+6.4%	–	–8.0%	–16.0%	–32.0%	–6.4%
ボディバランス（身体平衡）	+12.0%	+6.0%	–	–12.0%	–18.0%	–18.0%	–6.0%
スタミナ（体力）	+12.0%	+6.0%	–	–6.0%	–12.0%	–24.0%	–6.0%
トップスピード（最大速度）	+9.0%	+4.8%	–	–6.0%	–12.0%	–24.0%	–4.8%
加速力	+12.0%	+6.0%	–	–9.0%	–18.0%	–24.0%	–6.0%
レスポンス（反应）	+12.0%	+6.0%	–	–9.0%	–18.0%	–24.0%	–6.0%
敏捷性	+12.0%	+6.0%	–	–9.0%	–18.0%	–24.0%	–6.0%
ドリブル精度（盘带精度）	+9.0%	+4.8%	–	–4.8%	–9.0%	–24.0%	–4.8%
ドリブルスピード（盘带速度）	+9.0%	+4.8%	–	–6.0%	–12.0%	–24.0%	–4.8%
ショートパス精度（短传精度）	+9.0%	+4.8%	–	–4.8%	–9.0%	–18.0%	–4.8%
ショートパススピード（短传速度）	+6.0%	+3.0%	–	–3.0%	–6.0%	–18.0%	–3.0%
ロングパス精度（长传精度）	+9.0%	+4.8%	–	–4.8%	–9.0%	–18.0%	–4.8%
ロングパススピード（长传速度）	+6.0%	+3.0%	–	–3.0%	–6.0%	–18.0%	–3.0%
シュート精度（射门精度）	+9.0%	+4.8%	–	–4.8%	–9.0%	–18.0%	–4.8%
シュート力（射门力量）	+12.0%	+6.0%	–	–6.0%	–12.0%	–18.0%	–6.0%
シュートテクニック（射门技巧）	+9.0%	+4.8%	–	–4.8%	–9.0%	–18.0%	–4.8%
フリーキック精度（任意球精度）	+9.0%	+4.8%	–	–6.0%	–12.0%	–18.0%	–4.8%
カーブ（弧度）	+9.0%	+4.8%	–	–6.0%	–12.0%	–18.0%	–4.8%
ヘディング（头球）	+9.0%	+4.8%	–	–4.8%	–9.0%	–18.0%	–4.8%
ジャンプ（弹跳）	+12.0%	+6.0%	–	–6.0%	–12.0%	–24.0%	–6.0%
テクニック（技术）	+9.0%	+4.8%	–	–6.0%	–12.0%	–18.0%	–4.8%
攻击性	+9.0%	+4.8%	–	–6.0%	–12.0%	–30.0%	–4.8%
メンタリティ（心理素质）	+12.0%	+6.0%	–	–9.0%	–18.0%	–30.0%	–6.0%

其他模式补遗

除去新加入的模式，Konami对原有的模式也进行了细微的调整。大师联赛中我们可以在赛前准备菜单中获得更多赛场外的消息，赛制也有了很大程度的改良，每场比赛之后的数据统计还增加了本场比赛的上座率更增加了职业经理人的感觉。球员的工资与身价也有了很大幅度的调整，一些近两年状态下滑的老将的身价有了很明显的下滑，而那些当红的年轻球员的身价则是直线上升，联赛的头两个赛季如果手头的资金周转不灵，不妨购入两个经济实用的老将过渡一下。

在"俱乐部介绍"模式中，玩家可以浏览到由J联盟官方提供的每支球队的详细数据，其中还包罗了各支球队近几年来的战绩，对J联赛有爱的玩家一定能够从中获得不少好东西。WE-SHOP中的商品倒是没有什么变化，玩家可以花100WEN购买一张J联赛中球队的主题壁纸来装饰你的选单画面，而隐藏球员中日本球员占据了大部分(那是当然的)，经典球队也变成了欧洲几大联赛的元老明星联队，马拉多纳、巴蒂、巴乔等明星球员都隐藏在其中。新增加的"试合スキップ"可以直接交由电脑自动模拟出下场比赛的结果，在一些无足轻重比赛中选择此项可以省去不少时间，由于模拟的比赛结果有很大的随机性，所以"SL大法"在此也可以发挥作用了。

世界巡回赛模式任务简介

世界巡回赛模式(ワールドツアー)也是本作Konami力推的模式之一，在这个模式下玩家需要选择一只球队，在与世界各地的俱乐部交战时完成系统给出的任务。模式中将会有100个任务等着玩家去挑战，越到后期任务的条件也会越加变态，所以要想成功的完成世界之旅还是选择一个顺手的球队来挑战吧。在每个大洲巡回时所遇到的对手都是从这个洲中的俱乐部随机挑选出来的，每完成一个洲的任务就可以获得1000WEN的奖励，每个任务的附加条件基本都是获得比赛的胜利，想要完成所有的任务，没有点毅力和运气还是相当困难的。将后期任务中出现的明星队击败即可在其他模式中使用该球队，不再必花WEN去WE-SHOP中购买。





全任务列表

Mission	对阵球队	开始状况	完成方法
1	J联盟球队	无	净胜对手2球以上
2	J联盟球队	下半场；无换人名额	获得比赛胜利
3	J联盟球队	无	整场比赛不越位
4	J联盟球队	加时赛下半场开始	获得比赛胜利
5	亚洲球队	加时赛上半场开始	替补上场球员进1球以上并获胜
6	亚洲球队	下半场开始；领先1球	不失球获胜
7	亚洲球队	无	两人以上进球并获胜
8	亚洲球队	加时赛上半场开始	盘带30米以上进球并获胜
9	非洲球队	点球决战开始	获得点球大战的胜利
10	非洲球队	无	射门10以上并且射在门框以内率达到60%以上获胜
11	非洲球队	无	有2个以上的进球来自传中
12	澳洲球队	加时赛下半场开始；1球领先；全员体力为20%	获得比赛胜利
13	澳洲球队	下半场开始；1球落后	获得比赛胜利
14	澳洲球队	无	控球率到达60%以上并获胜
15	中北美洲球队	电脑为教练模式	获得比赛胜利
16	中北美洲球队	下半场开始；被罚下2人	获得比赛胜利
17	中北美洲球队	全员状态为↘	获得比赛胜利
18	中北美中球队	加时赛上半场开始	射门次数4次以下获胜
19	南美洲球队	加时赛下半场10分钟开始	获得比赛胜利
20	南美洲球队	无	不失球获胜
21	南美洲球队	加时赛上半场开始	射门5以上并且射在门框以内率达到70%以上获胜
22	南美洲球队	无	3个主力球员不在场上获胜
23	欧洲球队	无	控球率在40%以下获胜
24	欧洲球队	无	助攻的次数在2次以上并获胜
25	欧洲球队	全员轻伤状态	获得比赛胜利
26	欧洲球队	下半场开始；1球落后；全员黄牌状态	获得比赛胜利
27	欧洲球队	无	把球带入球门进球并获胜
28	欧洲球队	下半场30分钟开始；只有1个换人名额	替补上场球员进1球以上并获胜
29	欧洲球队	无	传球成功率达到85%以上并获胜
30	欧洲球队	无	有1人以上帽子戏法并获胜
31	欧洲球队	下半场开始；1球落后	控球率在40%以下获胜
32	欧洲球队	下半场开始	主力与替补上场球员都进球并获胜
33	欧洲球队	下半场开始；无换人名额；全员体力为50%	获得比赛胜利
34	欧洲球队	上半场15分钟开始；领先1球	对手射门到达10次以上获胜
35	欧洲球队	无	25米开外远射进球并获胜
36	欧洲球队	无	净胜3球以上；不失球；犯规在3次以下
37	欧洲球队	下半场开始	3人次以上进球并获胜
38	欧洲球队	上半场15分钟开始	助攻的次数在3次以上并获胜
39	法国联赛全明星球队	下半场开始；2球落后	获得比赛胜利
40	荷兰联赛全明星球队	下半场开始；1球落后；我方被罚下3人、对方被罚下1人；无换人名额	获得比赛胜利
41	英格兰联赛全明星球队	无	犯规在1次以下获胜
42	西班牙联赛全明星球队	光标固定	只控制1人获胜
43	意大利联赛全明星球队	全员状态为↖	净胜6球以上并有3人次以上进球
44	经典法国联赛球队	没有小地图	获得比赛胜利
45	经典荷兰联赛球队	下半场15分钟开始；全员状态为↘	净胜2球以上
46	经典德国联赛球队	下半场开始；2球落后	获得比赛胜利
47	经典英格兰联赛球队	上半场30分钟开始	有定位球得分并净胜2球以上
48	经典西班牙联赛球队	无	有3个头球得分并获胜
49	经典意大利联赛球队	无	前锋、中场、后卫以及替补上场球员均有进球并获胜
50	世界全明星球队	对方全员状态为↖	射在门框以内率以及控球率达到50%以上；传球成功率达到80%；没有犯规并获胜
		二周目	
51	J联盟球队	下半场开始	净胜2球以上
52	J联盟球队	无	射在门框以内率以及控球率达到80%以上并获胜
53	J联盟球队	无	使对方至少有1次越位并获胜
54	J联盟球队	加时赛下半场开始；1球落后	获得比赛胜利
55	亚洲球队	加时赛上半场开始；全员体力为40%	替补上场球员进1球以上并获胜
56	亚洲球队	无	控球率达到70%以上并获胜
57	亚洲球队	上半场10分钟开始；1球落后	助攻的次数在3次以上并获胜
58	亚洲球队	加时赛上半场开始	后卫球员至少进1球获胜
59	非洲球队	上半场25分钟开始	有1人以上帽子戏法并获胜
60	非洲球队	下半场开始；1球落后；被罚下1人	不失球获得比赛胜利
61	非洲球队	上半场15分钟开始；1球落后	有3个以上的进球来自传中
62	澳洲球队	加时赛下半场开始；全员体力为10%	获得比赛胜利
63	澳洲球队	下半场开始；2球落后	获得比赛胜利
64	澳洲球队	无	控球率达到70%以上；传球成功率达到90%并获胜
65	中北美洲球队	上半场30分钟开始；电脑为教练模式；1球落后	获得比赛胜利
66	中北美洲球队	下半场15分钟开始；被罚下3人	获得比赛胜利
67	中北美洲球队	全员状态为↓	获得比赛胜利
68	中北美洲球队	上半场30分钟开始；被罚下1人	不犯规获胜
69	南美洲球队	前锋状态为↓	射门次数在5次以下获胜
70	南美洲球队	无法设置战术	射门15以上并且射在门框以内率达到60%以上获胜
71	南美洲球队	全员状态为　；全员体力为60%；无换人名额	获得比赛胜利
72	南美洲球队	上半场30分钟开始；被罚下2人；1球落后	获得比赛胜利
73	欧洲球队	上半场20分钟开始；领先1球	控球率在35%以下获胜
74	欧洲球队	上半场15分钟开始；1球落后	2人次以上进球并获胜
75	欧洲球队	上半场30分钟开始；全员轻伤状态；2球落后	获得比赛胜利
76	欧洲球队	下半场开始；2球落后；全员黄牌状态；无换人名额	获得比赛胜利
77	欧洲球队	上半场15分钟开始	对手的射门没有1次打在球门范围之内获胜
78	欧洲球队	上半场30分钟开始；1球落后；只有1个换人名额	替补上场球员帽子戏法并获胜
79	欧洲球队	上半场30分钟开始；1球落后	传球成功率达到95%以上并获胜
80	欧洲球队	点球决战开始	全部点球命中
81	欧洲球队	下半场开始；1球落后；无换人名额	控球率在40%以下并净胜对手2球以上
82	欧洲球队	下半场开始；1球落后；我方被罚下3人、对方被罚下1人；无换人名额	获得比赛胜利
83	欧洲球队	上半场30分钟开始；1球落后；无换人名额；全员状态为↘；全员体力为50%	获得比赛胜利
84	欧洲球队	无	对方射门达到10次以上；净胜对手2球以上
85	欧洲球队	上半场15分钟开始；1球落后	30米开外远射进球并获胜
86	欧洲球队	上半场20分钟开始	净胜对手4球以上；无失球；无犯规
87	欧洲球队	下半场15分钟开始；1球落后	射门次数在2次以下获胜
88	欧洲球队	上半场15分钟开始	对手的射门没有1次打在球门范围之内获胜
89	法国联赛全明星球队	下半场开始；3球落后	无失球获得比赛胜利
90	荷兰联赛全明星球队	下半场开始；2球落后	主力与替补上场球员都进2球并且净胜球在4球以上
91	英格兰联赛全明星球队	下半场开始；2球落后	4人次以上进球并获胜
92	西班牙联赛全明星球队	上半场15分钟开始；2球落后；光标固定	获得比赛胜利
93	意大利联赛全明星球队	上半场15分钟开始；1球落后；全员状态为→；不能控制球员	获得比赛胜利
94	经典法国联赛球队	没有小地图	无犯规获得比赛胜利
95	经典荷兰联赛球队	下半场开始；1球落后；全员状态为↘	射门次数在2以下并至少有2个进球来自传中获胜
96	经典德国联赛球队	无	传球次数与成功率高于对手，助攻次数在4次以上获胜
97	经典英格兰联赛球队	全员体力为50%	3个主力球员不在场上净胜对手2球以上
98	经典西班牙联赛球队	不能设置战术	助攻次数在1次以上；通过传中进1球以上；盘带35米以上进球并净胜对手3球以上
99	经典意大利联赛球队	上半场15分钟开始	前锋、中场、后卫以及替补上场球员均有进球并无失球获胜
100	世界全明星球队	对方全员状态为↑；我方全员状态为→	控球率达到60%以上；射在门框以内率以及控球率达到80%以上；无失球并净胜对手3球以上



回归经典的职业系统
伊瓦利斯的二次冒险

最终幻想XII 国际版	Square Enix	RPG
PS2 FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM		日版
2007年8月9日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

这次的《最终幻想XII 国际版》针对前作进行了多方面的调整和修正，职业系统对游戏的影响相当大，初次出现的Trial模式也有一定的难度和挑战性，无论是有没有玩过前作的玩家，这次都不妨一试。因为时间较紧，这次文章的内容主要放在新职业系统的分析介绍以及魔法技能、非卖品装备的入手方法上。此外，我们还提供了直到通关的流程攻略以及练级和赚钱等其他方面的心得，相信可以使初玩的玩家也能充分享受到游戏的乐趣。

FINAL FANTASY XII
INTERNATIONAL
ZODIAC JOB SYSTEM

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 曹纲 协力 eternian 美编 anubis

黄道十二职业系统

这是这次国际版最核心的系统变更，每位同伴的执照盘不再像日版那样都是一样的，而是按职业分成12种，每个人只能选择一种，并且选择之后是无法变更。在执照盘的选择界面可以按□键来查看各职业执照盘的具体构成，未学习的位置只要将光标移动过去也可以看到具体的内容。职业细分后，同类技能的位置更加集中，学起来会比较方便，选择时应该主要侧重于武器、防具、魔法等方面。当然具体选择可以按照个人的喜好来自由调整，甚至你选6个骑士之类的也不是不行。

执照盘学习心得

本作中每位角色仍然能学会3个必杀技，但是每个执照盘上却有4个必杀技位置，有些还隔开了其他内容。学习了3个必杀技后，第四个必杀技的位置就会消失，可能会导致原本可以学习的现在却无法学习的情况，因此在学必杀技之前请根据与职业对应的执照盘优先找到全部4个必杀技的位置，分析判断之后再做取舍，不要光看离得近就马上学习。

最初的执照盘上会有些位置被分离开来，必须学会相应的召唤兽来进行连接才能学习，但是召唤兽的数量有限，并且只能一人学习，所以遇到同一召唤兽在数个职业的执照盘中都充当重要的连接作用时，就要加以判断和取舍了。下面我们就来看看这十二个职业的详细情报，所有分离的内容以及所需要的召唤兽也都全部列出以供参考。

白魔道士

综合评价★★★★

白魔道士是"《FF》系列"的经典职业之一，这次由于不少绿魔法（如プロテガ）甚至里魔法（如コンフュ）都划归到白魔法范畴，使得白魔道士的实用程度明显上升。无论是初期的ケアル，中期的エスナ、デスペル，还是后期的ケアルガ、アレイズ、プロテガ、フルケア，都能持续发挥作用，而强力的圣属性攻击魔法ホーリー也会对后期不少敌人造成极大伤害。另一方面，白魔道士的HP较低，武器方面也几乎没有什么攻击力，威力较高的骑士剑也因为麻烦而抢手的召唤兽而基本不会使用，后期只能作为完全的辅助角色。

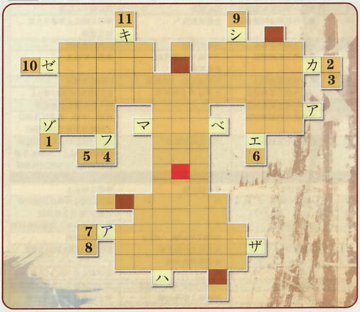
分离内容

召唤兽	编号	执照
ゾディアーク	1	骑士剑装备1
カオス	2	骑士剑装备2
	3	HP8
ファムフリート	4	ダガー5
	5	算术
エクスデス	6	力强化
アドラメレク	7	力强化
	8	暗黑
シュミハザ	9	HP6
ゼロムス	10	HP7
キュクレイン	11	ライブラ

执照盘分布

武器	ロッド装备1～4、フェイスロッド装备
防具	魔装备1～13
饰品	アクセサリ1～22、リボン
魔法	白魔法1～13、绿魔法1～3
HP	HP1～5
知识	エーテルの知识1～2
技能	アキレス、チャージ、贴付
强化	魔力强化×16，力强化×5
其他	HP满タン魔力UP、濒死魔力UP、有效ステータス时间延长、魔法チャージ、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターミネートチャージ

图示说明 所有执照盘上的红色方块为最初的起始点，棕色方块为必杀技，黄色方块为召唤兽位置，由于篇幅所限，所有召唤兽都以其名称的第一个假名来表示，其中蓝色的ア代表魔蝎座アドラメレク，黑色的则为处女座アルテマ。



©2006,2007 SQUARE ENIX CO.,LTD.ALL Rights Reserved.CHARACTER DESIGN:Akihiko Yoshida ILLUSTRATION;©2007 Yoshitaka Amano



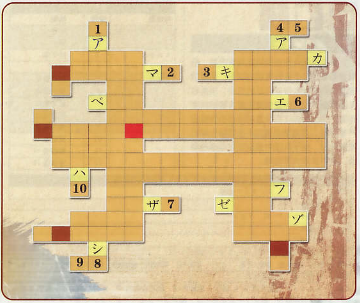
シカリ

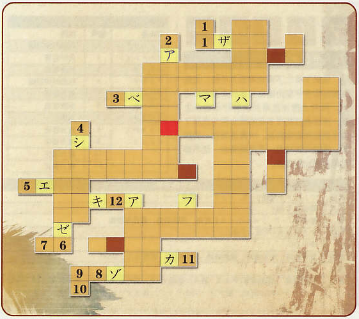
综合评价★★★★★

相当强力的职业，武器方面可以装备最强忍刀、最强小刀、次强铳，再加上忍刀有明显强化，属性不再全部是暗，所以游戏中会相当好用。技能方面有远隔攻击，可轻松应付飞行类敌人，但缺点主要在于必杀技的4个位置都隔开了忍刀，推荐在伊贺忍刀和甲贺忍刀中放弃一样。

分离内容		
召唤兽	编号	执照
アドラメレク	1	无作为魔
マティウス	2	钱投げ
キュクレイン	3	白魔法12
アルテマ	4	フェニックス效果UP
	5	フェニックス效果UP
エクスデス	6	贴付
ザルエラ	7	HP11
シュミハザ	8	铳装备5
	9	铳装备6
ハシュマリム	10	肉斩骨断

执照盘分布	
武器	忍刀装备1～3、おろち柳生装备、ダガー装备1～6、ナガサ装备、铳装备1～4
防具	轻装备1～13
盾	盾装备2～7
饰品	アクセサリ1～22、リボン
HP	HP1～10
知识	ポーションの知识1～3、万能药の知识1～3
技能	苏生、应急手当、ライブラ、步数攻击、针千本、贴付、远隔攻击
强化	魔力强化×5，力强化×5
其他	濒死攻击力UP、濒死防御力UP、盾回避率UP×2、HP满タン攻击力UP、有效ステータス时间延长、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターミネートチャージ





もののふ

综合评价★★★★

もののふ只能使用刀作为武器，不过刀的威力也有一定的强化，特别是新加的マサムネ\，甚至是单手用的，后期搭配源氏套装可以提升力量和伤害输出。正宗的连击率很高，一般配合源氏の小手来使用，可在战斗中担当主力。本职业的缺点在于执照盘的设置，有一堆魔力强化却无半点魔法可用，而且本职业没有远隔攻击，对飞行系敌人只能采用扔钱等特技。

分离内容		
召唤兽	编号	执照
ザルエラ	1	ブラッドソード装备
アドラメレク	2	暗黑
ベリアス	3	ライブラ
シュミハザ	4	盾回避率UP
エクスデス	5	HP12
ゼロムス	6	魔力强化
	7	魔力强化
ゾディアーク	8	重装备9
	9	重装备10
	10	重装备11
カオス	11	格斗
アルテマ キュクレイン	12	贴付

执照盘分布	
武器	刀装备1～5、マサムネ装备
防具	魔装备1～13
饰品	アクセサリ1～22、リボン
HP	HP1～11
知识	万能药の知识1～2
技能	暗暗杀法、针千本、钱投げ、无作为魔、肉斩骨断、MPHP
强化	魔力强化×12，力强化×8
其他	源氏装备、HP满タン魔力UP、濒死魔力UP、濒死防御力UP、、有效ステータス时间延长、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターミネートチャージ

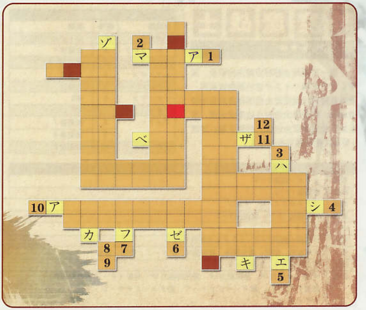
黑魔道士

综合评价★★★★★

黑魔道士在本作中相当强力，其中最主要的原因就是本作有了伤害界限突破，这样后期的强力魔法再针对敌人的弱点属性，可以造成相当客观的伤害输出。和物理系职业的攻击效果相比，魔法的范围攻击面对大量敌人时是相当有利的。较低的HP仍然是魔法系角色的命门，后期需要针对这点来做好保护工作。

分离内容		
召唤兽	编号	执照
アドラメレク	1	ハンディB装备2
マティウス	2	ハンディB装备3
ハシュマリム	3	ハンディB装备4
シュミハザ	4	重装备7
エクスデス	5	重装备8
ゼロムス	6	重装备9
ファムフリート	7	HP5
	8	HP6
	9	HP8
アルテマ	10	远隔攻击
ザルエラ	11	密猎
	12	盗む

执照盘分布	
武器	杖装备1～5、贤者の杖装备
防具	魔装备1～13
饰品	アクセサリ1～22、リボン
魔法	黑魔法1～13、绿魔法1～3
HP	HP4、7
知识	万能药の知识1～2、エーテルの知识1～3
技能	劝诱、チャージ
强化	魔力强化×12，力强化×8
其他	HP满タン魔力UP、濒死魔力UP、有效ステータス时间延长、魔法チャージ、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターミネートチャージ



喜忧参半的国际版　本作中的语音为英文配音，字幕则为日文字幕，并无英文字幕可选，所以无论你玩过之前哪个版本都会觉得有点别扭，不过让人欣慰的是，游戏设置中可以将画面调整为16：9，而且还增加了几处新的情节和CG动画。

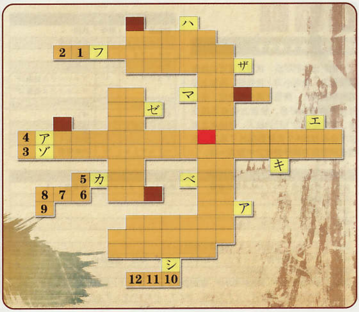
弓使い

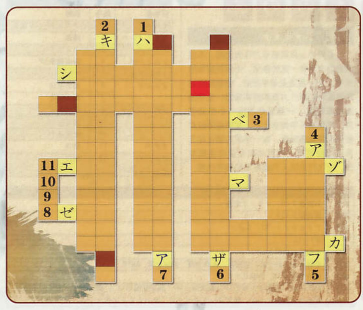
综合评价★★★

由于执照盘技能的搭配很有问题，所以目前看来是个比较鸡肋的职业，使用远程攻击虽然可以保证自己的安全，但是却无法给前方的同伴提供魔法等方面的回复和援护。力量强化很少直接导致伤害输出严重不足，仅有的白魔法4在后期也难以发挥作用，属于队伍中最缺乏存在感的职业，并不建议大家选择。

分离内容		
召唤兽	编号	执照
ファムフリート	1	HP10
	2	HP11
アルテマ	3	针千本
ゾディアーク	4	MPHP
カオス	5	魔力强化
	6	魔力强化
	7	魔力强化
	8	魔力强化
	9	魔力强化
シュミハザ	10	重装备10
	11	重装备11
	12	重装备12

执照盘分布	
武器	弓装备1～7、サジタリア装备
防具	轻装备1～13
饰品	アクセサリ1～22、リボン
魔法	白魔法4
HP	HP1～8
知识	万能药の知识1～3、ポーションの知识1～3
技能	苏生、步数攻击、劝诱、密猎、ライブラ、应急手当、魔防破坏、魔攻破坏、无作为魔、钱投げ、アキレス
强化	魔力强化，力强化×2
其他	フェニックス效果UP×3、满タン攻击力UP、濒死攻击力UP、濒死防御力UP、有效ステータス时间延长、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターミネートチャージ





ブレイカー

综合评价★★

虽然乍看之下锤的攻击力不俗，但是在实际战斗中攻击输出的波动范围却相当大，再加上附加效果并没有什么出众之处，所以在前期很多玩家就会因为选择了这个职业而后悔莫及。HP高是其惟一的优势，不过与其培养一名肉盾角色，还不如趁早放弃比较实际。

分离内容		
召唤兽	编号	执照
ハシュマリム	1	行动时间短缩
キュクレイン	2	无作为魔
ベリアス	3	时间攻击
アルテマ	4	行动时间短缩
ファムフリート	5	魔力强化
ザルエラ	6	步数攻击
アドラメレク	7	力强化
エクスデス ゼロムス	8	魔力强化
	9	魔力强化
	10	魔力强化
	11	魔力强化

执照盘分布	
武器	ブレイカー装备1～8、ハンディB装备1～4
防具	重装备1～12
盾	盾装备1～7、シェルシールド装备、咒盾装备、最强盾装备
饰品	アクセサリ1～22、リボン
HP	HP1～10
技能	魔攻破坏、攻击破坏、魔防破坏、防御破坏、暗黑杀法、MPHP
强化	力强化×12
其他	源氏装备、盾回避率UP×3、满タン攻击力UP、濒死攻击力UP、濒死防御力UP、有效ステータス时间延长、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターミネートチャージ

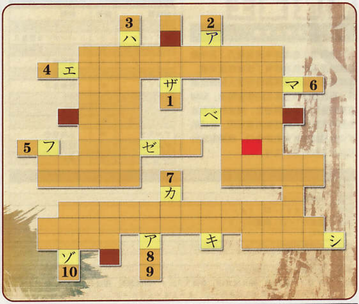
时空魔战士

综合评价★★★

惟一可使用全部时空魔法的职业，其中レビテガ和ヘイスガ在后期相当实用，使用弩来进行远程攻击也使自身的安全较有保障。职业最大的缺点就是HP太低，甚至比其他魔法职业还低，后期主要以加速+弩箭的附加效果牵制敌人。

分离内容		
召唤兽	编号	执照
ザルエラ	1	エーテルの知识3
アドラメレク	2	白魔法4
ハシュマリム	3	消费MPカット
エクスデス	4	力强化
ファムフリート	5	力强化
マティウス	6	HP6
カオス	7	HP7
アルテマ	8	剑装备7
	9	剑装备8
ゾディアーク	10	剑装备9

执照盘分布	
武器	ボウガン装备1～4
防具	重装备1～12
饰品	アクセサリ1～22、リボン
魔法	时空魔法1～10、绿魔法1～3
HP	HP3～4
知识	万能药の知识1～2、エーテルの知识1～2
技	时间攻击、贴付、魔法破坏、魔防破坏、チャージ、密猎、算术
强化	魔力强化×9，力强化×9
其他	HP满タン魔力UP、濒死魔力UP、濒死防御力UP、有效ステータス时间延长、魔法チャージ、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターミネートチャージ



要的就是效率

本作另一个惊人的改变就是按L1键可切换为正常游戏速度4倍的“高速模式”，在这个状态下只要设定好GAMBIT，战斗会相当流畅，再按一次L1键恢复正常。



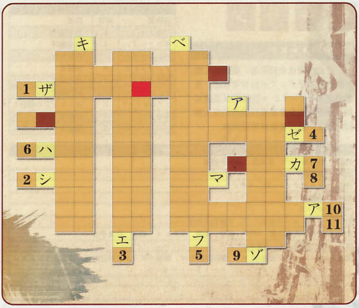
モンク

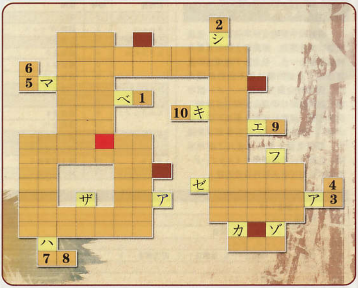
综合评价★★★★

意外好用的职业，棒的攻击力不低，而且伤害大小取决于对方的魔防而不是物理防御，战斗时经常有出人意料的效果。惟一可直接学习的白魔法9，其中包括了后期最实用的超回复ケアルガ。利用召唤兽连接可以学习直到白魔法13的，几乎所有最好用的白魔法。

分离内容		
召唤兽	编号	执照
ザルエラ	1	步数攻击
シュミハザ	2	ポーションの知识3
エクスデス	3	暗黑
ゼロムス	4	暗黑杀法
ファムフリート	5	白魔法10
ハシュマリム	6	白魔法4
カオス	7	白魔法11
	8	白魔法12
ゾディアーク	9	白魔法13
アルテマ	10	行动时间短缩
	11	行动时间短缩

执照盘分布	
武器	棒装备1～6、鲸装备
防具	轻装备1～13
饰品	アクセサリ1～22、リボン
魔法	白魔法9
HP	HP1～12
知识	ポーションの知识1～2
技能	攻击破坏、防御破坏、肉斩骨断、苏生、无作为魔、ライブラ、应急手当
强化	力强化×12
其他	フェニックス效果UP×3、满タン攻击力UP、濒死攻击力UP、濒死防御力UP、有效ステータス时间延长、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターミネートチャージ





ナイト

综合评价★★★★★

基本上是必选的职业，无论是单手剑还是双手的骑士剑，后期都有非常强力的武器，也能够习得远隔攻击，对各种敌人都能应付自如。利用较易入手的召唤兽可以轻松学会白魔法6～9，在战斗的同时还可以担当回复的重任，几乎没有明显缺点的职业。

分离内容		
召唤兽	编号	执照
ベリアス	1	ポーションの知识1
シュミハザ	2	ポーションの知识2
アルテマ	3	远隔攻击
	4	力强化
マティウス	5	白魔法6
	6	白魔法7
ハシュマリム	7	白魔法8
	8	白魔法9
エクスデス	9	HP9
キュクレイン	10	力强化

执照盘分布	
武器	剑装备1～9、骑士剑装备1～4、圣剑装备、最强剑装备、ブラッドソード装备
防具	重装备1～12
盾	盾装备1～7、シェルシールド装备、咒盾装备、最强盾装备
饰品	アクセサリ1～22、リボン
HP	HP1～8、10
技能	暗黑、暗黑杀法、MPHP、应急手当、苏生
强化	力强化×10
其他	盾回避率UP×3、满タン攻击力UP、濒死攻击力UP、濒死防御力UP、有效ステータス时间延长、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターミネートチャージ

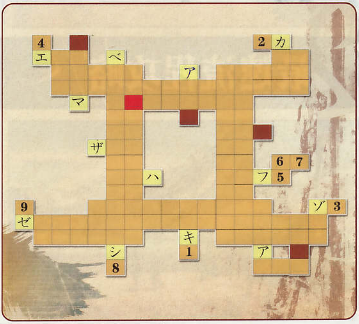
机工士

综合评价★★★

比较有特色的职业，可使用最强铳、最强计算尺以及最强的ハンディB，通常采用远程攻击来对付敌人。抛开计算尺的另类打法，该职业在魔法方面的优势也相当明显，虽然初期默认一个都不会，但却可利用召唤兽来学习时空魔法8～10，其中包括相当有用的ヘイスガ，但如果这样做却会面临一个抉择的问题，因为这里所需的召唤兽ファムフリート也是モンク用来学习白魔法10(デスペガ、アレイズ)的，所以是否能够完全发挥出两个职业各自的实力都在玩家的一念之间。如果不想伤脑筋还是不要出现如此尴尬的职业组合吧。

分离内容		
召唤兽	编号	执照
キュクレイン	1	魔力强化
カオス	2	HP9
ゾディアーク	3	HP10
エクスデス	4	绿魔法1
ファムフリート	5	时空魔法8
	6	时空魔法9
	7	时空魔法10
シュミハザ	8	ハンディB装备3
ゼロムス	9	ハンディB装备4

执照盘分布	
武器	铳装备1～7、计算尺装备1～4
防具	轻装备1～13
饰品	アクセサリ1～22、リボン
HP	HP1～8
知识	ポーションの知识1～3、エーテルの知识1、万能药の知识1～3
技能	盗む、劝诱、时间攻击、算术、贴付、密猎、钱投げ、アキレス
强化	魔力强化×6、力强化×3
其他	フェニックス效果UP×1、濒死防御力UP、有效ステータス时间延长、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターミネートチャージ



NPC及召唤兽的调整

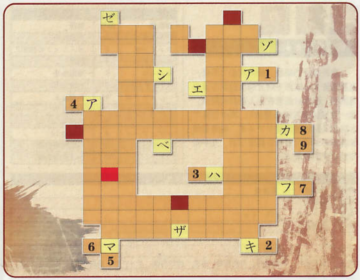
在前作中相信很多玩家都对召唤兽不利于操纵而颇有微词，因此国际版也对这个问题进行了修正，甚至连临时加入的剧情NPC也可以随意调整他们的GAMBIT，这次可不要再认为他们是跑龙套的哦。

ウーラン

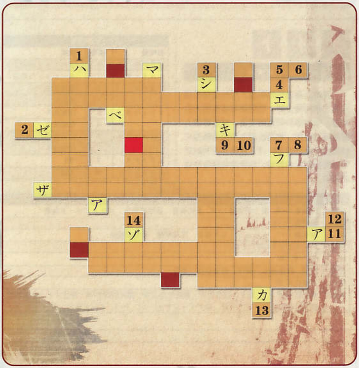
综合评价★★★★

注重物理攻击的职业，最强的几把长枪都追加了ドンアク的异常状态。圣属性的ホーリーランス仍然可以直接买到，对于后期众多圣属性弱点的敌人来说，带上一把还是会经常用到的。

召唤兽	编号	执照
アルテマ	1	防御破坏
キュクレイン	2	攻击破坏
ハシュマリム	3	肉斩骨断
アドラメレク	4	力强化
マティウス	5	魔力强化
	6	魔力强化
ファムフリート	7	ポーションの知识3
カオス	8	黑魔法7
	9	黑魔法8



执照盘分布	
武器	枪装备1～5、龙装备、最强矛装备
防具	重装备1～12
饰品	アクセサリ1～22、リボン
魔法	黑魔法5～6
HP	HP1～9
知识	ポーションの知识1～2、万能药の知识1～2
技	密猎、无作为魔、MPHP、苏生、暗黑、アキレス、劝诱、应急手当
强化	魔力强化×4、力强化×13
其他	フェニックス效果UP×1、濒死防御力UP、有效ステータス时间延长、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターミネートチャージ



赤魔战士

综合评价★★★

前期和中期相当好用的职业，但是后期就略显颓势。赤魔道士的特点是各种魔法都会一点，但是除了绿魔法和里魔法外，其他的魔法都不会是最强力的，例如时空魔法中连ヘイスト都不会，后期的战斗明显会受到很多限制。武器方面，虽然执照盘上最高可装备骑士剑4，但因为连接的召唤兽都非常强力，即便是派上用场也进入了游戏末期。后期可以考虑使用オイル+アーダー的战术来对付非火属性吸收的敌人。

分离内容		
召唤兽	编号	执照
ハシュマリム	1	盗む
ゼロムス	2	消费MPカット
シュミハザ	3	白魔法7
エクスデス	4	重装备8
	5	重装备9
	6	重装备10
ファムフリート	7	力强化
	8	力强化
キュクレイン	9	黑魔法9
	10	黑魔法10
アルテマ	11	骑士剑装备1
	12	骑士剑装备2
カオス	13	骑士剑装备3
ゾディアーク	14	骑士剑装备4

执照盘分布	
武器	メイス装备1～5
防具	魔装备1～13
盾	盾1～7、シェルシールド装备
饰品	アクセサリ1～22、リボン
魔法	白魔法1～6、绿魔法1～3、里魔法1～3、时空魔法1～3
HP	HP3、5～7、11
知识	エーテルの知识1
技能	暗黑、チャージ
强化	魔力强化×12
其他	HP满タン魔力UP、濒死魔力UP、有效ステータス时间延长、魔法チャージ、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターミネートチャージ

最速流程攻略

本次国际版的主线流程和最初的日版并没有太大的差别，所以以下的攻略部分将以给出必要的提示为主，再加上游戏中所有的剧情触发点都会在地图上进行标识，刚接触本作的玩家只要多加利用都不会出现卡关的现象。



移动到巴修面前与其对话，再和铁门旁的士兵对话并调查铁门继续深入

BOSS 小型飞空艇レモラ

保证自己面对BOSS会在受到攻击时有一定几率自动防御，可以和其保持一定距离看同伴表演。

胜利后侵入城堡内部，尽量避免与敌人战斗，到达顶层尽头发生剧情

醒来后消灭三只老鼠进入王都ラバナスタ，依次前往道具店和酒吧接受讨伐任务

得到传票后开启“黄道十二宫职业系统”，选择菜单中的“ライセンス”进入职业选择画面，最后来到王都东门进入“东ダルマスカ沙漠”

笔者推荐组合	
角色	职业
ヴァン	ナイト
バルフレア	シカリ
フラン	もののふ
バッシュ	ウーラン
アーシェ	黑魔道士
パンネロ	モンク或白魔道士

进入沙漠后向地图右上方前进找到讨伐怪，注意它的火魔法难度并不高

隐藏的片头

只要玩家在PS2的主机设置中将图像输出比例设置为16：9，那么进入游戏后片头会变成召唤兽以及剧情NPC的演示战斗，这可是最初的日版所无法看到的。



胜利后返回王都，与东门附近的NPC全部对话一次发生演讲情节

前往"市街地北部"进入"ダウンタウンへの阶段"，在南侧的"ダランの家"与主人对话

出门调查右侧尽头的铁门来到王都南门，前往ギーザ草原

前往左下方的集落与入口附近的NPC对话，潘妮罗(パネロン)加入后，再与道具店后面的小孩对话获得线索，最后从左下方的出口离开

在地图下方中间的小型区域找到小孩，与其对话并选择第一项开始收集能量

调查地图上用"！"号表示的黑水晶，当能量槽达到100%就会得到"太阳石"入手

返回王都后潘妮罗离开队伍，接着前往"ダランの家"与主人对话

前往第五仓库从左手边的门进入地下水道，沿路到达王宫的内部

来到右上方触发事件，然后与楼梯口的士兵对话，再返回与附近的NPC对话开始潜入作战

按□键在NPC的帮助下吸引守卫的注意，保持一定距离绕过士兵上楼

进入新区域后记住右侧的图案，然后利用□键吸引守卫注意，利用他们跑过来的间隙找到地面上相同的纹章，调查并选择第一项打开隐藏通路

入法炮制三次后在左侧的尽头发现机关，调查后进入王宫的宝物库

巴尔福雷(バルフレア)和芙兰(フラン)加入后，调查旁边士兵的尸体即可继续前进

之后会遭遇营救阿玛莉(アマリア)的战斗，轻松搞定后其成为随行同伴(此时玩家是可以对其下达指令的)

在堤坝处遇到4只史莱姆，使用火魔法快速结束战斗，胜利后到达"最终控制间"进行BOSS战

BOSS ブッシュファイア

当画面提示"ブッシュファイアを构えた！"时千万不要靠近BOSS，这招不但会造成较大的伤害，还会附加"猛毒"状态，巴尔福雷可以专心负责回复，其他角色则使用冰魔法猛攻。

醒来之后离开牢房发生强制战斗，接着沿路进入监狱内部

到达上方中间的门内巴修(バッシュ)加入队伍，情节后众人掉进地下道

调查上方的装置选择第一项，然后和道具商人对话得到"ヒューズ管"，返回装置前使用可恢复电力供应，最后启动商人附近的机关打开通道



坑道中的敌人バッテリミミック会在几个固定的地方吸取能量，一旦遇到就使用冰魔法快速解决

经过两个岔路口来到地图左侧的房间，启动最深处的机关(必须保证剩余30%的能量)遭遇BOSS战

BOSS ミミッククイーン

让巴修充当肉盾可以有效牵制敌人的攻击，不用理会旁边的小蜘蛛，使用冰魔法狂轰本体即可。

进入东ダルマスカ沙漠后前往上方集落，利用传送水晶返回王都

依次前往道具店和"ダランの家"接受委托，接着与北侧的NPC对话，最后前往酒场二楼找到巴尔福雷

进入西门的"飞空艇乘座点"与里面的巴尔福雷对话，选择两次第一项后前往"空中都市ビュエルバ"

出站后拉蒙(ラモン)加入，沿路前往ルース矿山

在第一个岔路口走地图上方的分支，到达深处的广场后原路逃出矿山，必要时按R2键可将同伴召集到身边

返回街道尽量找拿书的NPC按□键散布谣言(不要被周围的守卫发现)，达到100%发生剧情

前往指定的地点与守卫对话，选择两次第一项进入大战舰，随后乌苏拉(ウォースラ)成为随行同伴

在大战舰中要避开红色的感应网，来到下方的仓库会遇到敌人的埋伏，小心裁判长的单体强力攻击即可，胜利后进入里面的牢房

在记录点的房间得到"システム制御キー"，利用它就可以打开最里面的牢房救出艾雪

离开房间后不要和敌人做过多纠缠，一直向上来到控制室调查机关，依次选择第二、一项会暂时解除警报，之后如法炮制来到脱出点进行BOSS战

BOSS ジャッジ・ギース

先清掉三个杂兵就可以专心攻击BOSS，它的全体魔法比较凶狠，注意及时回复，解决他只是时间的问题。

胜利后与守卫对话选择第一项乘座飞空艇前往砂海ナム・エンサ

穿过沙漠到达王家陵墓与门口和道具商人对话，之后前往沙漠右上方的小型区域与莫古利对话选择第一项

原路返回陵墓的途中会遇到大海龟，消灭掉它后与莫古对话，并从地图右侧离开。在上储油塔的楼梯上触发情节后，返回调查地上的花选择第一项得到"イクシロの实"

在陵墓入口遇见守护鸟，对其使用"イクシロの实"后便可轻松获胜，接着调查上方的传送装置进入陵墓内部，之后迅速跑到道路尽头暂时摆脱追捕，在第二个区域进行BOSS战

BOSS デモンズウォール

调查道路两旁的烛台选择第二项可以改变BOSS的前进速度，另外只要准备足够的回复睡眠和黑暗的道具，及时解除不利状态，便可在其将我方逼到死角前消灭掉它。



进入深处先启动上下两个机关，之后从降下的祭坛进入隐藏通道并与守护者战斗，其除了全体火魔法外，几乎没有什么威胁性的招式，胜利后取得"暁の碎片"

回到陵墓入口再次被抓到了大战舰上，接着在脱出点和乌苏拉进行BOSS战

BOSS ウォースラ

BOSS的攻击频率很高，多使用道具回复才来得及，旁边的杂兵使用范围魔法很容易便可消灭。

从ギーザ草原一直向南来到ガリフの地ジャハラ，与门口的守卫对话进入村庄

与右上方的大长老ザヤル对话得到ジャヤの木片，随后来到吊桥处选择第一项使拉萨(ラーサー)成为随行同伴

离开村庄依次走右、右上、右上的出口前往ゴルモア大森林，切换到第二个场景后，来到右上方道路的尽头就会发生情节进入エルトの里

来到村庄最深处了解情报，接着返回森林的入口与附近的士兵对话，选择第一项给他一个ポーション，然后再对话一次就可以借到陆行鸟

骑着陆行鸟返回平原，根据地上的脚印找到隐藏通道，穿过草丛便可看到魔石矿的入口

进入矿山后调查路边的机关选择第一项打开通路，接着来到地图右侧调查最后的机关，进入最上方的铁门发生BOSS战

BOSS ティアマット

BOSS的普通攻击会附加石化状态，一定要小心应对，当其HP降低一定程度后，防御力会大大提升，建议使用无视防御的必杀连携快速解决。

胜利后得到重要道具"レンテの泪"，接着返回大森林穿过地图右方的结界后再次进行BOSS战

BOSS エルダードラゴン

敌人最具威胁的就是附加各种异常状态的招式，当画面出现"シオウルスボールを构えた！"的提示时，一定要尽快拉开和BOSS的距离，由于其本身的攻击和防御并不高，所以多准备点万能药即可。

继续前进穿过パラミナ大峡谷到达神都ブルオミシェイス，在最深处的神殿了解情况后，从神都出来朝左下方前进来到ミリアム遗迹

装备上"暁の断片"调查入口的"暁光の台座"，选择第二项后来到新的区域，之后入法炮制发现隐藏道路

调查"裁きの大剑"启动后方的传送装置，再返回遗迹的大厅调查右下的门并选择第二项进入内部

调查途中的"烈士の像"选择第二项可以改变它们面对的方向，如果看到它们的眼睛发出红光就说明朝向正确

在第三个石像前遭遇强制战斗，接着返回裁きの大剑继续向前，消灭掉BOSS即可获得"覇王の剑"

BOSS 背徳の皇帝マティウス

战斗仍然以攻击BOSS的本体为主，全体冰魔法只要装备アイスシールド基本上没有威胁，其濒死时周围的守护精灵会帮其回复HP。



让人尴尬的改变

本作从内容上说的确在系统方面下足了工夫，至于分支情节与任务则没有太大的变化，不过某几个任务的报酬还是有明显的调整，例如ギルガメッシュ讨伐后的报酬由正宗变成了攻击力只有1的假圣剑……

离开遗迹返回神都，在神殿与裁判长展开激战，这次周围的杂兵实力有所提升，建议采取逐个击破的战术，裁判长濒死时会使用“连续魔法”，务必随时注意自己HP的剩余量

▼

胜利后返回王都ラバナスタ，利用西门的飞空艇前往ナルビナ城塞，接着再一路向上穿过モスフォーラ山地，进入サリカ树林

▼

在右侧出口与莫古利对话帮忙找人，返回森林中有“！”号表示的“森の废屋”，总共找齐9个徒弟后，返回与莫古利对话打开闸门进入フォーン海岸

▼

一直走右下的出口来到ハンターズ・キャンプ，再一直向北进入ツィッタ大草原

▼

与途中的旅行者对话选择第一项，消灭他指定的怪物获得“封魂のカギ”

▼

进入地图右上方的ソーヘン地下宫殿，调查封印の扉选择第一项进行强制战斗，敌人的速度很快，与其到处乱跑还不如原地使用魔法进攻，最后经过上方的回廊发生BOSS战

▼

BOSS　アーリマン

BOSS会使用分身，需要多尝试几次才能找到真身，如果不想拖延太多时间，可以在找到真身后迅速使用必杀连携一鼓作气消灭掉它。



调查“古びた管制台”选择第一项后来到アルケイディス旧市街，与最深处的守卫对话得到情报，接着选择第一项给情报屋1500ギル

▼

原路返回与“守钱のビズレ”对话后，再与情报屋对话可以暂时吸引开卫兵的注意，从而顺利进入帝都アルケイディス

▼

与武器店下方的管理员对话，再选择第一项给情报屋2500ギル，并了解到快速获得リーフ的方法



此时玩家需要将同一场景中某个NPC的话转达给另一名NPC，根据他们话语中的黄色部分找到对应的NPC，选择第一项传递信息即可获得一个ホワイトリーフ

▼

收集9个后再与管理员对话选择第一项进入ゼノーブル区，发生事件后原路返回与管理员对话，依次选择第二、一项前往ドラクロア研究所

▼

调查上方电梯旁的“北エレベーター端末”前往67楼，进入右上方的研究室获得“研究所のカード”



进入记录点下方的房间调查“隔壁操作パネル”选择第一项开启相同颜色的闸门（所有机关都遵循蓝门开，红门关的规律），入法炮制经由68楼来到70楼发生BOSS战

▼

BOSS　ドクター・シド

先消灭旁边的四个守护机械才能攻击BOSS本体，之后如果看到BOSS使用辅助魔法就及时使用デスペル打消。

▼

利用港町バーフォンハイム入口的传送水晶前往エルトの里，出村一直往下进入幻妖の森

▼

经过记录点后会发生强制战斗，此时由于场地效果会不断减少MP，所以肉搏战是在所难免，敌人偶尔会使用附加“ウイルス”状态（效果为最大HP值与现有HP值同步）的特技，务必及时解除

▼

胜利后仔细搜索区域中的宝箱获得“幻妖のキャンル”，接着从左下角的出口进入冰原

▼

在第一个冰原场景中，调查随机三个祭坛内发光的“幻妖の纹章”选择第一项，接着从左下方离开

▼

第二个冰原场景如法炮制来到最后的“魔人の门”前，召唤出魔人ベリアス再调查它，选择第二项进入古代都市ギルウェガン

▼

调查上方尽头的传送装置，前进不久后发生强制战斗，使用近战系角色牵制住敌人，再配合高等级的魔法可以收到很好的效果，胜利后进入都市内部

▼

这里分为三个区域，先调查相应机关解除通道上的结界，再在每个区域的尽头沿着边缘前进，利用隐藏通路便可进入下一个区域，在最后的房间进行BOSS战

BOSS　タイラント

可以抓住其冰属性的弱点进攻，只要注意回复停止状态和重力魔法造成的伤害即可。

▼

水晶空间需要仔细寻找每个平台间的隐藏通道，调查传送装置Ⅲ后发生情节，继续前进调查传送装置Ⅰ再次遭遇BOSS战

▼

BOSS　密告者シュミハザ

BOSS以单体强力魔法攻击为主，后期使用的クラウダ更是附带停止状态的强力招式，濒死时的防御增强状态仍然使用必杀连携来对付。

▼

调查最后的传送装置依次选择第一、二项返回港町バーフォンハイム，与海贼对话选择第一项使雷达斯（レダス）成为随行同伴

▼

前往飞空艇停靠站与记录点旁的“个人用受付”对话并选择第一项，选择リドルアナ大瀑布前往目的地，沿路在リドルアナ灯塔1楼的大厅发生强制战斗，仍然是异常艰难的肉搏战，可以多利用雷达斯超群的攻击力来重创敌人

▼

灯台基层的3个“黑封の祭坛”需要收集一定数量的“黑の珠”，最后调查并选择第二项即可解开封印，进入地图右侧的“黑の扉”发生BOSS战

▼

BOSS　战パンデモニウム

由于BOSS的物理防御力很高，所以基本上只有利用其风属性的弱点才能造成有效伤害，濒死时它会使用“绝对防御”的无耻招式，只有等待效果结束才能进攻。

▼

利用传送装置来到20层，此时需要消灭沿路名为コジャ的敌人来铺路，最后进入49层尽头的房间进行强制战斗，只要抓住其火属性的弱点很好对付，最后利用传送装置来到60层

▼

调查这里的祭坛选择第二项会暂时封印我方对应的能力，建议大家选择具封の祭坛，并利用身后的门直奔64层，最后的敌人会使用提升物理攻击力的魔法，需要及时打消，胜利后在66楼找到之前选择的祭坛取回能力

利用电梯前往67层，再调查传送装置来到80层，之后依次调查黒の纹章，绿の纹章，赤の纹章，供の纹章【“供の纹章”的颜色会根据之前玩家封印的能力而改变，地图上显示的方位对应关系如下：战封（右下）、魔封（右上）、知封（左上）、具封（左下）】

▼

在最后的场景调查“愚人の壁”选择第一项，利用隐藏通道尽头的传送装置前往90楼进行强制战斗，由于敌人的弱点仍为风属性，所以使用エアロガ魔法非常有效，胜利后调查最后的传送装置

▼

裁判长出现后只要将他的HP削减到一定程度就会触发剧情，接着会与希德正式进行BOSS战

▼

BOSS　ドクター・シド

这次希德的攻击力有明显的提升，当他的HP低于1/3后会召唤出ファムフリート帮忙，不过其却有火属性的致命弱点，之后只要及时使用道具解除沉默状态就可以有条不紊地进攻。

▼

与飞空艇停靠站中的“个人用受付”对话并确定最后的目标空中要塞バハルード，由于这里的敌人会无限增援，所以仍然以逃跑为主，最后来到地图的中心部分调查控制台发生强制战斗，当敌人濒死时有可能会使用全回复魔法，一定要在这之前果断地使用必杀连携结果他

▼

胜利后再调查控制台就是与最终BOSS的最终战，胜利后大家就可以慢慢欣赏结局了

▼

最终BOSS　ウェイン

BOSS一共分为3个形态，第一形态的回避率很高，当其HP低于1/2后会施放魔法无效的特技，此时只有使用物理攻击或等待效果结束才能进攻；第二形态会使用强力的全体攻击特技，看到画面提示“セフィラの大树を构えた！”时，一定要立即使用范围大回复魔法来抵御，濒死时仍然会出现防御增强状态；第三形态的攻击力和攻击频率会明显的提升，最烦人的还是其会频繁地使用无敌特技，所以接下来就是漫长的消耗战，毕竟已经是最后的战斗，将所有的最强攻击都招呼上去吧。



二周目的继承要素

游戏通关后可选择“强くてニューゲーム”模式，这样在游戏中我方同伴登场时就是LV90，但是仅此而已。大家一定要记得选择“强くてニューゲーム”后必须到存档点存盘才会生效，否则就得再打一次最终BOSS……



魔法特技一览

魔法和特技最大的变化就是以往版本中大多数由商店购买的都改为在特定的宝箱中获得，所以玩家一定要记得在游戏的过程中仔细搜寻地图的各个角落，以下表格的"入手方法"中如果只有地点的名称，则说明可以从此处的宝箱中获得。

白魔法

名称	效果	执照盘	入手方法
ケアル	HP 回复(小)／范围	白魔法 1	商店购入
ブラナ	解除：くらやみ／单体	白魔法 1	商店购入
ポキャル	解除：猛毒／单体	白魔法 2	商店购入
ポイゾナ	解除：沈默／单体	白魔法 2	商店购入
プロテス	付加：プロテス／单体	白魔法 3	商店购入
シェル	付加：シェル／单体	白魔法 3	商店购入
ケアルラ	HP 回复(中)／范围	白魔法 4	商店购入
レイズ	解除：战斗不能 (HP 回复 40%)／单体	白魔法 4	商店购入
デスペル	解除：有效状态＋ ストップ＋スロウ／单体	白魔法 5	レイスウォール王墓／大通廊
ストナ	解除：石化＋石化中／单体	白魔法 5	商店购入
ケアルダ	HP 回复(大)／单体	白魔法 6	商店购入
リジェネ	付加：リジェネ／单体	白魔法 6	ギーザ草原雨季／集落
★リブート	解除：ウイルス／单体	白魔法 7	ゼロビ台地／河岸段丘
エスナ	解除：多种异常状态／单体	白魔法 7	商店购入
コンフュ	附加：混乱／单体	白魔法 8	商店购入
フェイス	味方 1 人魔法攻击力上升	白魔法 8	死都ナブディス／白き约束の回廊
ブレイブ	味方 1 人武器攻击力上升	白魔法 9	死都ナブディス／气高き者たちの间
ケアルガ	HP 回复(大)／范围	白魔法 9	商店购入
デスペガ	解除：有效状态＋ ストップ＋スロウ／范围	白魔法 10	ギルヴェガン／水层都市ハルミカ
アレイズ	解除：战斗不能 (HP 回复 100%)／单体	白魔法 10	商店购入
ホーリー	敌单体圣属性大攻击	白魔法 11	大灯台下层／始原の旋回廊 3
エスナガ	解除：多种异常状态／范围	白魔法 11	死都ナブディス隐藏商店
プロテガ	范围内我方防御力上升	白魔法 12	死都ナブディス／美しき调べの间
シェルガ	范围内我方魔法防御上升	白魔法 12	クリスタルグランデ
フルケア	HP 回复(全)／范围	白魔法 13	ヘネ魔石矿／特殊采掘矿

★リブート所在的宝箱位于河岸段丘中部，岩石旁的陷阱上，宝箱的出现几率不高。

绿魔法

魔法名	效果	执照盘	入手方法
デコイ	付加：おとり／单体	绿魔法 1	クランショップ(グラブパック)
オイル	付加：オイル／范围	绿魔法 1	クランショップ(クロッグスリーパー)
ドレイン	敌单体 HP 吸收、リフレク贯通	绿魔法 2	クランショップ(バウンティハンターズ)
リバース	伤害与回复效果逆转	绿魔法 2	クランショップ(ナイツオブラウンド)
バブル	味方 1 人 HP 最大值 2 倍	绿魔法 3	クランショップ(リスクブレイカーズ)
アスピル	敌单体 MP 吸收	绿魔法 3	クランショップ(クライムアベンジャー)

★クランショップ其实就是公会商店，位于王都市街地西部，可传送至バザー的入口快速前往，随着玩家猎人等级的提升，公会商店中的商品也会增加。

时空魔法

魔法名	效果	执照盘	入手方法
スロウ	敌单体减速状态	时空魔法 1	商店购入
ドンムブ	敌单体不可移动状态	时空魔法 1	商店购入
リフレク	我方单体魔法反射状态	时空魔法 2	オグル・エンサ砂漠
ドンアク	敌单体不可行动状态	时空魔法 2	商店购入
バニシュ	我方单体隐身状态	时空魔法 3	レイスウォール王墓 ／大通廊
バランス	给予范围内使用者目前 损失的 HP 量的伤害	时空魔法 3	大砂海ナム・エンサ ／女王の治める砂原
グラビデ	范围内敌 HP 最大值的 1/4 伤害	时空魔法 4	商店购入
ヘイスト	我方单体加速状态	时空魔法 4	エルトの里／导きの宫
ストップ	敌单体停止状态	时空魔法 5	商店购入
バヒール	敌单体 HP 急速减少	时空魔法 5	商店购入
ブレイク	敌单体一定时间后石化	时空魔法 6	商店购入
カウント	敌单体一定时间后 HP 为 0	时空魔法 6	ミリアム遗迹／对面の守护
レビテガ	范围内我方浮游行动	时空魔法 7	ツイッタ大草原 ／オリフザックの丘
バーサク	我方单体处于狂战士状态	时空魔法 7	商店购入
バニシガ	范围内我方处于隐身状态	时空魔法 8	商店购入
デジョン	范围内敌方消失	时空魔法 8	ナブレウス湿原 ／命消えし水边
リフレガ	范围内我方处于魔法反射状态	时空魔法 9	幻妖の森／思の最果て
スロウガ	范围内敌方处于减速状态	时空魔法 9	商店购入
グラビガ	范围内敌 HP 最大值的 1/2 伤害	时空魔法 10	商店购入
ヘイスガ	范围内我方处于加速状态	时空魔法 10	クリスタル・グランデ／ オルドビ・フロウエン・ウエ

黑魔法

魔法名	效果	执照盘	入手方法
ファイア	给予范围内敌人炎属性小伤害	黑魔法 1	商店购入
サンダー	给予范围内敌人雷属性小伤害	黑魔法 1	商店购入
ブリザド	给予范围内敌人冰属性小伤害	黑魔法 2	商店购入
ブライン	付加：くらやみ／单体	黑魔法 2	ギーザ草原／トーム丘陵(干季)
アクア	ダメージ(小)／单体	黑魔法 3	商店购入
サイレス	封印单个敌人的魔法	黑魔法 3	东ラバナスタ砂漠 (ナルビナ城塞付近)
エアロ	ダメージ(小)／范围	黑魔法 4	商店购入
スリプル	付加：睡眠／单体	黑魔法 4	战舰リヴァイアサン／中层东ブロック
ファイラ	给予范围内敌人炎属性中伤害	黑魔法 5	商店购入
ポイズン	付加：猛毒／单体	黑魔法 5	东ダルマスカ砂漠／砂原の天板
サンダラ	给予范围内敌人雷属性中伤害	黑魔法 6	商店购入
ブリザラ	给予范围内敌人冰属性中伤害	黑魔法 6	商店购入
バイオ	给予单个敌人毒属性大伤害	黑魔法 7	商店购入
ブライガ	付加：くらやみ／范围	黑魔法 7	ツイッタ大草原／三界交わる草原
エアロガ	给予范围内敌人风属性大伤害	黑魔法 8	商店购入
サイレガ	封印范围内敌人的魔法	黑魔法 8	死都ナブディス／光满ちる回廊
ファイガ	给予范围内敌人炎属性大伤害	黑魔法 9	商店购入
サンダガ	给予范围内敌人雷属性大伤害	黑魔法 9	商店购入
ブリザガ	给予范围内敌人冰属性大伤害	黑魔法 10	商店购入
スリプガ	范围内敌睡眠	黑魔法 10	古代都市ギルヴェガン／ 水层都市ハルミカ
ショック	单体无属性伤害	黑魔法 11	商店购入
タクシク	范围内敌 HP 快速减少	黑魔法 11	バルハイム地下道／东西バイパス
クラウダ	范围内大伤害，追加スリップ	黑魔法 12	バルハイム地下道／配电设备区 画处的商店
フレアー	单体无属性特大伤害	黑魔法 12	リドルアナ大灯台上层／ 至顶の旋回廊 1
コラプス	范围内无属性特大伤害	黑魔法 13	ルース魔石矿／作业准备区

里魔法

魔法名	效果	执照盘	入手方法
ダーク	给予范围内敌人暗属性小伤害	里魔法 1	商店购入
ダーラ	给予范围内敌人暗属性中伤害	里魔法 1	商店购入
デス	敌单体 HP 为 0	里魔法 2	パラミナ大峡谷／ カーリダイン大冰河
ダーガ	给予范围内敌人暗属性大伤害	里魔法 2	商店购入
アーダー	给予范围内敌人炎属性最大伤害	里魔法 3	リドルアナ大灯台上 层／至顶の旋回廊 2

特技

名前	效果	入手方法
盗む	偷盗敌单体物品	初期拥有
ライブラ	显示详细的地形和敌人情报	商店购入
密猎	对濒死的敌人使用后获得物品	商店购入
应急手当	濒死状态的我方一人 HP 回复	商店购入
远隔攻击	可攻击飞行系敌人	セロビ台地／エルアニス旧街道
算术	连续成功后伤害增加	ルース魔石矿／第 1 运送路
暗黑	HP 消费给予敌人伤害	商店购入
暗暗杀法	くらやみ状态时使用的攻击	ゼルテニアン洞窟／地の森
劝诱	敌单体混乱	サリカ树林／いやしの响く路
アキレス	敌 1 体弱点属性变更	ガラムサイズ水路／第 4 处理 区补助水路(水门のカギ)
チャージ	自身 MP 回复，失败则 MP 为 0	商店购入
MPHP	使用全部的 MP 使得我方一人的 HP 变为使用者 MP 的 10 倍	战舰リヴァイアサン ／サブコントロールルーム
钱投げ	消费金钱给予范围内敌人伤害	ドラクロア研究所／第 70 阶层
针千本	敌单体 1000 伤害	ソーヘン地下宫殿／时の水洞
苏生	使用全部 HP 让战斗不能的我方一 人复活且 HP 全回复	パラミナ大峡谷／冰龙の骨
贴付	敌单体和使用者获得同样的异常状态	モスフォーラ山地／灰白のひさし
无作为魔	对敌单体使用随机的黑魔法	レイスウォール王墓／火炎の回廊
步数攻击	给予范围内敌人移动距离计算出的伤害	商店购入
时间攻击	给予范围内敌人游戏时间计算出的伤害	商店购入
肉斩骨断	消费 HP 使得敌单体 HP 为 0	ヘネ魔石矿／第 1 期采掘现场
攻击破坏	对敌单体的攻击力造成伤害	大灯台地下／阴里の层北外 郭大房间的中心
防御破坏	对敌单体的防御力造成伤害	ルース魔石矿／第 9 矿区采掘场
魔防破坏	对敌单体的魔法防御造成伤害	バルハイム地下道／ ゼバイア连结桥
魔攻破坏	对敌单体的魔力造成伤害	ヘネ魔石矿／特殊采掘坑

新的名称还是新的含义

其实细心的玩家都会发现，本作中的某些物品和魔法名称较之前的版本都进行了修改，例如ウォータ变成了アクア，ワクチン变成了C9H8O4等等。此外テレポストーン要在后期才能在飞空艇购买，而C9H8O4则是在アルケイディス与ナルビナ之间的飞空艇购买。

实用装备大搜罗

游戏中数量庞大的武器装备这次只能列出一些剧情流程商店中的非卖品。而且根据本作的设定，包括之前的魔法和特技，它们的入手方法都并非惟一，所以现在列出的都是确认过的部分，在这里也要特别感谢丸子、ninjaexe等人的帮忙探索和测试。

饰品名	效果	性能	执照盘	入手方法
ダイヤの腕轮	雷无效	更容易获得财宝	アクセサリ 3	购买：フォーン海岸
雏のティペット	–	获得经验值 2 倍	アクセサリ 5	大砂海ナム・エンサ／热风の下りる高台、幻妖の森／古の终わる处
金のアミュレット	–	获得 LP2 倍	アクセサリ 6	大砂海オグル・エンサ／第 1 石油工场、幻妖の森／白魔の爱でし路、任务报酬：エンケドラス、分支情节砂漠的病人的报酬（给予最大值药品时）、交易品
亀のチョーカー	魔力 +2、スピード +3	咏唱魔法时不消费 MP，而是消费金钱	アクセサリ 7	モスフォーラ山地／水音の传わる处
盗贼のカフス*	スピード +1	偷盗稀有品和偷盗的成功率上升	アクセサリ 8	モスフォーラ山地／水音の传わる处、ゼルテニアン洞窟／海の止まり
ギリーブーツ	防御 +3、ちから +1、スピード +10	オイル无效	アクセサリ 12	モスフォーラ山地／岩板のそびえる路；任务报酬：ボーパルバニー
バーサーカー	防御 +2	狂战士永久效果	アクセサリ 13	东ダルマスカ砂漠／断裂の砂地
魔法の手袋	HP+100	HP 全满时魔力上升	アクセサリ 13	商店购入
贤者の指轮	圣吸收	消费 MP 减半	アクセサリ 14	ミリアム遗迹／钢铁の守护、ヘネ魔石矿／第 2 期坑道
玛瑙の指轮	活力 +20、风半减	天气对属性的影响无效	アクセサリ 14	商店购入
ルビーの指轮	–	リフレク永久效果	アクセサリ 15	ミリアム遗迹／远谋の回廊
舫结びのガロン	魔力 +2	混乱无效	アクセサリ 15	商店购入
カメオのベルト	魔力 +3	攻击成功率上升	アクセサリ 16	バルハイム地下道／第 7 ターミナル接续道
ねこみみフード	水风半减	获得的 LP 变成金钱	アクセサリ 16	公会商店购入
バブルチェーン	–	バブル永久效果	アクセサリ 17	ヘネ魔石　／区间连接ライン C、幻妖の森／英知の冰原；任务报酬：アントリオン
ふわふわミトラ		石化中无效	アクセサリ 17	商店购入
サッシュ	スピード +20、火半减	スロウ无效	アクセサリ 18	剧情获得
パワーリスト	ちから +3	ストップ无效	アクセサリ 18	商店购入
フェザーブーツ	スピード +5	浮游永久效果	アクセサリ 19	公会商店购入
オパールの指轮	防御 +2、魔力 +5	魔法反射贯穿	アクセサリ 20	ハントループ
エルメスの靴	ちから +5	ヘイスト永久效果	アクセサリ 20	死都ナブディス／光满ちる回廊
ニホパラオア	–	药品效果逆转	アクセサリ 21	ヘネ魔石矿、交易品
クイスモイトの靴	HP+500	スリップ无效	アクセサリ 21	交易品
ゲルミナスブーツ	活力 +20、スピード +50	ドンムブ无效	アクセサリ 22	ヘネ魔石矿、ルース魔石矿／第 6 矿区南采掘场
守りの指轮	防御 +6、魔法防御 +5	リジェネ永久效果	アクセサリ 22	キャビンチーフ七姐妹分支奖品
リボン	¬	复数异常状态防止	リボン装备	ヘネ魔石矿／特殊采掘矿；掉落：大灯台稀有怪ヴィシュヌ
源氏の小手	魔力 +2	连击发生率上升	源氏装备	偷盗：ギルガメッシュ（第一战）

*盗贼のカフス位于ゼルテニアン洞窟中海の止まり区域的有记录点一侧，在隐藏通道的尽头，宝箱出现的几率不高。

单手剑

名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
ブラッドソード	38	スリップ	ブラッドソード装备	レイスウォール王墓／火炎の回廊
ブレイクブレイド	95		剑装备 8	交易品
デュランダル	99		剑装备 9	掉落：ナブレウス湿原稀有怪ヴェレル
デュランダル A	103	–	剑装备 9	交易品
ブラッドソード A	92	混乱	ブラッドソード A 装备	交易品：石材×2+吸血の牙×3+暗の魔晶石×15
トランゴタワー	153	–	–	偷盗：ゾディアーク

双手剑

名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
アルテマブレイド	109	–	骑士剑装备 3	リドルアナ大灯台上层 85 阶
ラグナロク	117	ドンムブ	骑士剑装备 4	任务报酬：イクシオン
エクスカリバー	127	–	圣剑装备	クリスタルグランデ／クリスタルピーク
エクスカリバー	1	–	圣剑装备	任务报酬：ギルガメッシュ
トウルヌソル	138	–	最强剑装备	交易品：玉钢×3+灵帝の魂×3+サーペンタリウス×3
トロの剑	131	–	–	交易品：神杀しの纹章+オメガの纹章+タイコウの纹章

枪

名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
グングニル	95	ドンアク	枪装备 5	リドルアナ大灯台下层／始原の旋回廊 3（要搭红桥）
龙の髭	100	ドンアク	龙装备	ルース魔炭矿／ラッシェ桥
龙の髭 L	108	ドンアク	龙装备	掉落：クリスタル・グランデ稀有怪イビルスピリット
最强の矛	141	ドンアク	最强矛装备	ハントループ、宝箱：ヘネ魔石矿／特殊采掘坑

棒

名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
擢棒	88	–	棒装备 6	リドルアナ大灯台入口附近
八角棒	91	–	棒装备 6	ハントループ
鲸の髭	108	–	鲸装备	ルース魔石矿／第 9 矿区采掘场、第 6 矿区北采掘场
鲸の髭 N	112	ドンムブ	鲸装备	交易品：ミスリル×3+死虫×3+アクエリアス×4

刀

名称	攻击	执照盘	入手方法
ムラマサ	104	刀装备 5	リドルアナ大灯台
マサムネ	111	マサムネ装备	ルース魔石矿／第 7 矿区采掘场
マサムネ I	117	マサムネ装备	交易品：玉钢×2+オリハルク×3+とんかち×2

忍刀

名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
阿修罗	72	くらやみ	忍刀装备 1	ミリアム遗迹／条理の回廊
樱啭り	77	スロウ	忍刀装备 1	ソーヘン地下宫殿／时の水洞
影缝い	81	スロウ	忍刀装备 1	バルハイム地下道／ゼバイア连结桥
伊贺忍刀	87	–	忍刀装备 2	ルース魔石矿／第 9 矿区采掘场
甲贺忍刀	87	–	忍刀装备 3	ルース魔石矿／第 3 矿区采掘场
おろち	94	ドンアク	忍刀装备 1	ルース魔石矿／第 11 矿区采掘场
柳生の漆黑	98	死の宣告	–	クリスタルグランデ／シルル・ザイレム・ウェサ
おろち N	102	猛毒	おろち柳生装备	交易品：クァールのヒゲ×2+セーブルサイズ×2+キャンサー×3

ボウガン

名称	攻击	执照盘	入手方法
ガストラフェデス	84	ボウガン装备 4	偷盗：リドルアナ大瀑布稀有怪バル
ガストラフェテス S	91	ボウガン装备 4	リドルアナ大灯台 62F

弓

名称	攻击	执照盘	入手方法
ペルセウスの弓	92	弓装备 7	リドルアナ大灯台　下层／始原の旋回廊 2（要搭红桥）
アルテミスの弓	94	弓装备 7	交易品
宿命のサジタリア	97	サジタリア装备	偷盗：リドルアナ大灯台地下层稀有怪ライトオブライト
宿命のサジタリ A	109	サジタリア装备	交易品：兽王の角×3+圆月轮×3+サジタリウス×4

ロッド

名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
ホーリーロッド	63	魔力 +4	ロッド装备 4	クリスタル・グランデ／ベルム・ビス・サ
フェイスロッド	21	魔力 +6	フェイスロッド装备	任务报酬：キングベヒーモス

最意味深长的改变

国际版中原来取得最强矛的宝箱变成了一字型，并且将宝箱中道具名称的首个假名连接起来甚至会得到“グランデ”、“灯台下层”、“飞空艇”这三个关键词，这似乎是制作人留给玩家的一个谜题……



ハンマー			
名称	攻击	执照盘	入手方法
蝎のしっぽ	124	ブレイカー装备 7	掉落：ヘネ魔石矿稀有怪グレアリングアイ
蝎のしっぽF	133	ブレイカー装备 8	交易品：スコーピオ×4+死龙の骨×3+落雷冲×3

ダガー				
名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
ゾーリンシェイプ	87	–	ダガー装备 6	ルース魔石矿／第 11 矿区采掘场
シカリのナガサ	90	–	ナガサ装备	偷盗：リドルアナ大灯台地下层稀有怪ソウルオブカオス
シカリのナガサF	104	战斗不能	ナガサ装备	掉落：クリスタル・グランデ稀有怪ラルヴァイーター

铳			
名称	攻击	执照盘	入手方法
アンタレス	41	铳装备 5	リドルアナ大灯台
アルクトゥルス	45	铳装备 6	ルース魔石矿／第 5 矿区采掘场
フォーマルハウト	52	铳装备 6	ヘネ魔石矿／第 2 期发掘现场
アルデバランY	66	铳装备 7	交易品

计算尺				
名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
千分のノギス	19	ヘイスト	计算尺装备 3	任务报酬：ブライ
ユークリッド定规	24	バブル	计算尺装备 4	任务报酬：ワイルドモルボル

杖				
名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
裁きの杖	48	魔力 +7、附加ストップ	杖装备 5	商店购入
云の杖	49	魔力 +7、スピード +3	杖装备 5	交易品
贤者の杖	53	魔力 +8、活力 +5	贤者の杖装备	掉落：オーバーソウル；宝箱：クリスタルグランデ／シルル・フロウエン・イサ；ハントループ

メイス				
名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
メイスオブゼウス	81	–	メイス装备 4	任务报酬：ディアボロス
グランドメイス	88	–	メイス装备 5	任务报酬：パイルラスタ
ブビロスの骨	100	–	メイス装备 5	ルース魔石矿／第 5 矿区采掘场；偷盗：ヤズマット
ぐりぐりばんばん	10	スリップ	–	掉落：オメガ mk. X II

ハンディボム			
名称	攻击	执照盘	入手方法
ブルカノ式	90	ハンディB装备 3	任务报酬：カトブレパス
ブルカノ式T	96	ハンディB装备 4	ヘネ魔石矿／第 2 期坑道

重装备（头）				
名称	防御	追加效果	执照盘	入手方法
ドラゴンヘルム	42	力 +9	重装备 10	大灯台下层／始原の旋回廊 1
魔力のシシャーク	47	力 +11、魔力 +5	重装备 11	ルース魔石矿／第 6 矿区南采掘场
グランドヘルム	50	力 +12、活力 +10	重装备 12	ヘネ魔石矿／第 2 期发掘现场
源氏の兜	46	力 +9、魔力 +4、反击	源氏装备	偷盗：ギルガメッシュ（第二战）

轻装备（头）				
名称	魔法防御	追加效果	执照盘	入手方法
リジェネモリオン	52	活力 +4、HP+370、リジェネ永久效果	轻装备 12	ルース魔石矿／第 11 矿区采掘场
デュエルマスク	55	力 +2、HP+800	轻装备 13	ヘネ魔石矿／第 2 期采掘现场

盾					
名称	回避	魔法回避	追加效果	执照盘	入手方法
イージスの盾	13	50	–	盾装备 6	任务报酬：ヴィラール；古代都市ギルヴエガン／水层都市アウダ
デモンズシールド	40	0	暗吸收	盾装备 6	偷盗 & 掉落：ヘネ魔石矿アビス；リドルアナ大灯台下层／始原の旋回廊 1
血涂られた盾	90	0	猛毒、スリップ、スロウ永久效果	咒盾装备	死都ナブディス／气高き者たちの间
シェルシールド	5	–	シェル	シェルシールド装备	ミリアム遗迹／剑王の守护；任务报酬：ワイバーンロード
源氏の盾	35	0	–	源氏装备	偷盗：ギルガメッシュ（第一战）
最强の盾	75	45	雷无效	最强盾装备	ハントループ

轻装备（体）				
名称	防御	追加效果	执照盘	入手方法
ミネルバビスチェ	50	HP+600	轻装备 10	ハントループ
ラバーコンシャス	53	HP+700，雷无效	轻装备 11	クリスタルグランデ／シルル・ザイレム・イサ
ミラージュベスト	55	HP+800，活力 +10，速度 +10	轻装备 12	ルース魔石矿稀有怪ディスマ
ブレイブスーツ	57	HP+500；永久ブレイブ	轻装备 13	ヘネ魔石矿／特殊采掘矿

重装备（体）				
名称	防御	追加效果	执照盘	入手方法
マクシミリアン	64	力 +9，スピード +6	重装备 11	掉落：死都ナブディス敌人エルヴィオレ；ルース魔炭矿／第 6 矿区北采掘场
グランドアーマー	67	力 +12	重装备 12	ヘネ魔石矿奥、落：死都ナブディス稀有怪ヘルヴィネック
源氏の铠	63	力 +9、魔力 +3、反击发生率上升	源氏装备	偷盗：ギルガメッシュ（第二战）

魔装备（头）				
名称	防御	追加效果	执照盘	入手方法
黑の假面	53	魔力 +8、MP+81	魔装备 10	クリスタルグランデ
白の假面	56	魔力 +8、MP+81	魔装备 11	死都ナブディス／美しき调べの间
黄金のスカラー	58	魔力 +10、スピード +3、MP+107	魔装备 12	ルース魔石矿／第 11 矿区采掘场、盗：ナブレウス湿原デッドリーボーン
サークレット	60	力 +2，魔力 +10、MP+151	魔装备 13	ヘネ魔石矿／第 2 期发掘现场

魔装备（体）				
名称	防御	追加效果	执照盘	入手方法
黑のローブ	56	魔力 +12、MP+66、防御 +5	魔装备 10	死都ナブディス／气高き者达の间
白のローブ	–	–	魔装备 11	クリスタルグランデ
光のスティフォス	59	魔力 +12、活力 +10、MP+120	魔装备 12	ルース魔石矿／第 5 矿区采掘场
ローブオブロード	61	魔力 +15、活力 +15、MP+100	魔装备 13	ヘネ魔石矿／特殊采掘矿

值得关注的改变

除了新增的黄道十二宫职业系统、挑战模式等发售前就多次报道过的新要素，这次的国际版在很多细节方面的变更也让人充满了意外，例如伤害不再限制为9999以下，这样在后期明显会轻松许多。下面就让我们一起来看看这些作出重要改变的地方，大家是不是又有继续探索的动力了呢？

ハントループ

这是日版就有的一个分支情节，不过在日版中并没多少人重视，原因很简单，全部完成后拿不到啥好东西。但是在国际版中，你可不要错过了，因为这次可获得的强力装备包括最强矛、最强盾、リボン等顶级物品哟！

开始这个分支情节很简单，到达フォーン海岸记录点所在的ハンターズ・キャンプ后，先去右下不远处和お头对话，接受任务后再去ヴァドゥ海岸，在右图中所示的位置停留10秒，我们要找的フェニレンス就会在下面的海边出现了。打倒它获得エンゲージ・シェル回去交给お头，再和旁边的三只バンガ中任意一个对话并确认，就可以正式开始这个分支了。

接下来我们要做的是在世界各地寻找30个稀有怪，打倒它们后都会获得不同名字的エンゲージ，入手后可回フォーン海岸交给三只バンガ中任意一个，建议收集满30个后存档，然后再确认交给谁，因为这是会影响所获得物品的。稀有怪的所在位置和出现方法和日版一样，这里就不再赘述，注意这些稀有怪和其他的稀有怪不同，它们只能打倒一次，如果有值得多次偷取的物品，可先偷取足够数量再干掉。此外出现方法也明显比其他稀有怪要简单一些，实力够的话，几个小时就可以收集全。

拿满30个之后回到フォーン海岸交给バンガ，然后再和お头对话确认胜负，此时可获得相应的奖励。之后和附近的怪しい男对话，按照交付的数量比例不同会有相应的商品出售，但是看不到商品内容，而且有些价格可是将近百万的超高价！和日版不同，这次的商品每个只能买一次，具体内容请参考后面的表格：



战斗中的小技巧

战斗中目前的HP与最大HP的比例越低，发动连击的几率以及连击的Hits数就越高；虽然等级提升后绝大部分武器伤害值都会增加，但是铳、计算尺是和等级无关的。

攻击大好きバンガ 30个

奖励：最强の矛	
商品价格	商品
9450	菊一文字
13050	ホーリーランス
13500	雨のむら云
29250	ブレイクブレイド
49500	おろち
75000	アルテマブレイド
700000	マサムネ

何でもいいバンガ 30个

奖励：リボン	
商品价格	商品
3600	盗贼のカフス
10200	ルビーの指轮
19200	オパールの指轮
5400	金のアミュレット
36000	ねこみみフード
47520	バブルチェーン
360000	ニホパラオア

防御大好きバンガ 30个

奖励：最强の盾	
商品价格	商品
8370	プラチナアーマー
11160	ミネルバビスチェ
21750	白の假面
57600	イージスの盾
117000	デュエルマスク
123750	グランドヘルム
162000	グランドアーマー

3人各10个

奖励：贤者の杖、血涂られた盾、贤者の指轮	
商品价格	商品
9450	菊一文字
8370	プラチナアーマー
3600	盗贼のカフス
13050	ホーリーランス
11160	ミネルバビスチェ
10200	ルビーの指轮
13500	雨のむら云
21750	白の假面
19200	オパールの指轮
70200	八角棒
20400	マクシミリアン
9999999	最强の矛＋最强の盾

总的来说，自然是推荐三个人各给10个，这样血盾、最强矛、最强盾都能拿到，至于リボン，我们还有另外两种入手方法，不愁拿不到。

练级和赚钱

国际版中，练级和赚钱还是有必要的，初期的"心得"、后期的最强矛+最强盾，无不需要大量的资金。而等级和LP的不足，自然会使得对阵强敌时困难重重。不过要想效率高，选择适当的地方也是相当重要的，下面就为大家推荐一些个人曾尝试的地点。



1 ルース魔石矿／スーニア平行桥，这里的スケルトン出现得相当多，在随行同伴拉蒙的帮助下，稳步前进应该没有太大危险，在这里可轻松练到近20级，搞定接下来那几个讨厌的家伙不成问题，而打出的骨くず、アイアンヘルム也可以卖一些钱。

2 ナブレウス湿原／永远を见下ろす高台，这里层出不穷的デッドリーボーン是日版练级赚钱的最佳场所之一，用圣剑圣枪之类的战斗也比较轻松。不过个人感觉国际版デッドリーボーン掉落修罗の骨和盘古の骨的几率似乎低了不少，有次CHAIN300了修罗の骨才刚过50个……

3 ミリアム遗迹／破幻の步廊，位于隐藏通道里面的オイルタワー也可以用来小赚一笔，黄色の液体、ゴールドスタッフ价格不错，不过离转移点远了点，来回不是很方便。

4 幻妖の森／影の舞う路，这里的ミラーナイト是赚钱的上品，最轻松掉落的风切りの羽根也售价过千，リフレクトメイル、镜のウロコ之类的价格还要高得多，十几分钟就可以赚个十几万。

5 ゴルモア大森林／叶ずれのしみる路，我们的目标是入口附近为数不少的クアール，这里赚钱比上一个要快得多，一来クアールの毛皮、良质の毛皮在当时比较值钱，二来クアールCHAIN起来很容易升级，几十CHAIN后一次掉三四个クアールの毛皮都很平常。满99个去エルトの里卖掉，多来几次就可以把心得买全了。赚钱之前先记得把大砂海和任务获得的金のアミュレット装备上，赚钱的同时也多长长LP。

以上方法都是利用CHAIN大量出现的同种敌人刷素材赚钱的，在国际版中，我们后期还有另外一种快速赚钱的方法，那就是利用国际版中功能大幅变更的饰品：ねこみみフード。在公会商店花50000大洋购入的ねこみみフード这次的效果是将获得的LP转换为金钱，比例是1LP＝250gil，之后似乎有所增加。对于执照盘小了很多，很容易全部走完的国际版来说，这个饰品还是相当有用的。而且这个效果是可以累计的，6个人全部装备上的话，砍只狼都有1500入账，去打123LP的魔法壶的，甚至可以一次入手20万以上！应该说，这是后期相当快的致富手段。

练级和赚钱的话，还有一种办法是利用比较好对付的稀有怪，大家可以根据自己的需要酌情选择。

游戏时务必注意

1 必杀技和MP分离，学习必杀技不再造成MP的数倍增长，同样，使用必杀技时也不会消费MP，显然，现在的设定使得必杀技更方便使用。对于BOSS战，我们可以开战就使用必杀技，而不用担心接下来没有MP回复；当然也可以对HP20%以下会物理攻击无效之类的BOSS，在快到20%HP时使用必杀技连携攻击，一举歼灭敌人，同样无须担心此时因为之前消费MP而无法使用必杀技，可根据实际战斗来灵活运用。

2 宝箱复活只需切换一个区域，也就是A→B→A，不过敌人的复活还是和日版一样。各地的宝箱设置也大幅变更，不少魔法和特技现在也只能在宝箱中才可获得，游戏时记得不要放过任何一个宝箱！

3 国际版中敌人不少都做了一些较小的调整，但是也有发生翻天覆地般变化的，那就是アルケオエイビス。位于ゼルテニアン洞窟的バラムカ断层的这两只，相信日版的玩家不会陌生，他们身上弄到的皇帝のウロコ是我们最强单手剑デュランダル的交易素材之一。不过在国际版中，你可不要轻易闯进去，因为它们强化得太多了……里面有两只，等级约相差20，两者的等级都会随着我方队伍的等级而上升，在LV90时虽然仍然只是显示HP99999，实际HP甚至超过百万(可参考下图)，它们一见面就会用デスペガ打消我方有效状态，然后再来ガーズ附加无数异常状态，什么混乱猛毒都一块给你加上，普通攻击还附带即死效果……不小心的话，甚至10秒就能全灭……进去前一定要在附近的水晶处存档。



4 死都ナブディス的隐藏商店位置发生了变化，新的隐藏商店位于气高き者たちの间正上方广场的左下角，调查有？？？？显示的柱子即可出现(可参考下图)。隐藏商店中的商品也有了很大变化，这次主要是有了各种箭、子弹，每样有3种，方便了一些，不过最强的仍然是买不到的。此外，这里出售的ハイエーテル等不小的作用。



新增武器中有不少是在原武器名后面加了个大写字母的，其中有什么含义呢？看右边的排列大家应该就明白了。除了以上列出的12个之外，还有ビブロスの骨、エクスカリバー以及ぐりぐりばんばん。

蝎のしっぽ	F
マサムネ	I
鲸の髭	N
ブラッドソード	A
龙の髭	L
シカリのナガサ	F
宿命のサジタリ	A
おろち	N
ブルカノ式	T
デュランダル	A
ガストラフェテ	S
アルデバラン	Y

Trial模式

标题中的Tria选项就是在发售前曾被广泛关注的BOSS百连战的模式，进入后需要读取国际版本篇的存档，来进行连续战斗。每过10关可以存档，并且获得相应的奖励物品，100关全部完成后，可选择完全不会获得经验值的"弱くてニューゲーム"模式。注意虽然Trial模式的存档内容无法带到本篇，但战斗时还是要注意对强敌的偷盗，特别是后期的BOSS级敌人，甚至还可以获得究级的装备！



关卡	入手物品
10	1000ギル／ハイポーション×10／あぶらとり纸×15
20	2000ギル／フェニックスの尾×10／下町のカルバドス×5
30	3000ギル／エーテル×10／やまびこ草×15
40	4000ギル／フェニックスの尾×10／リバースの魔片×3
50	5000ギル／エクスポーション×10／クロノスの泪×15
60	6000ギル／フェニックスの尾×10／コラプスの魔片×3
70	7000ギル／ハイエーテル×10／C9H8O4 ×15
80	8000ギル／エリクサー×3／バブルの魔片×3
90	9000ギル／ラストエリクサー×2／万能药×15
100	可开始"弱くてニューゲーム"

严重缩水的5000万

挑战模式中98层的怪物就是让大家在以前版本中闻风丧胆的"5000万"，不过这次它的血量却只有不算太多的1000万，相信这也是制作人为了不让挑战者抓狂而作出的修改吧。

游戏进行时

IT' S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

大家还记得去年那款让多边形头痛万分的《极魔界村》吗？现在它又回来了，而且尾巴上还挂着一个“改”字。在本次栏目中，多边形将重新披挂上阵，讲述他重回魔界村的冒险历程。自从《铁拳5 DROL》高调推出之后，胜负师就开始了疯狂的网络对战，这一次他将近半个月的游戏心得统统放出，看点满度。《怪物猎人P2》的玩家醒目，虽然游戏依然有不少人在继续不懈地战斗，但官方任务更新会即将停止，本次介绍的就是最后一个官方更新，虽然有些可惜，但对于众猎人们来说，还是不能错过的。Wii的3.0固件升级是近一段时间以来的大话题，随着热度持续提升，越来越多的人选择了Wii，本次的进行时中将放出玛娜的《露珠的冒险》游戏心得。

本期主持人：炎骑士

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

铁拳通信 第九回

网络对战：痛并快乐着！

上回咱们说的是《铁拳5 暗之复苏 在线》网络对战初次经历。相隔了一期，也就是半个月的时间，头几次上线的兴奋与激动自然而然消退了不少，编辑部“铁拳众”的瓶颈也正一步步逼近。大家平日里对战只是娱乐，并没有系统地练习或研究角色性能，在“师范”、“皆传”这样的段位上徘徊，基本上真实地反映了编辑部铁拳的整体水平。而网络对战中的弊端和它的乐趣一样，清晰地摆在了参与者的面前。痛并快乐着，这样的形容虽然老套，却也十分贴切。

延迟的无奈

延迟可能是《铁拳5 DROL》最让人无可奈何，却必须要坦然面对的事情，就如同人生中的早就为你安排好的困境。延迟所造成的指令滞后会带来几种常见的麻烦：延迟在5帧（1秒为60帧）左右时，部分需要精密操作的连续技无法成立；延迟在10帧以上时，拆投和防御会变得十分困难，连技的命中率大减；延迟超过20帧时，人物动作明显滞后，会有失控的感觉，大部分连技无法成立。在这种情况下比试，基本不可能发挥出自己的水平。比较麻烦的是，延迟与对战房间的信号无关，只与对手与我方的连接速度有关，在比赛开始前无法得知延迟情况，这一点非常麻烦。最早得知延迟程度的时机是在选人画面，光标移动的停顿感越明显，拖慢就越严重。不过，延迟对双方来说是机会均等的，用一些小策略可以减少延迟带来的不便。延迟较小时，尽量使用比较容易命中的连续技，不要一味追求大威力；延迟较大时，含有下段技的固有技会很难防御，所以一定要主动进攻，并适时使用下段技和投技，可赢得主动。另外，单发技判定强的角色在拖慢时会占些便宜，像莉莉、马杜克、李超狼等角色对延迟式网战就比较适应，一些简单的招式组合，就能将中低级别的对手无所适从。

如果延迟严重，无论胜负，你都应该尽量避开与你连接不畅的对手，不然郁闷将成为你挥之不去的不良感受。

段位的困惑

《铁拳5 DROL》的段位系统与街机版基本相同，只是把隐藏的经验值变为了可视的积分，而积分影响网络排名，同时也直接影响段位。从入门生至初段，玩家无论胜负，都可以获得积分，也就是说，玩得再怎么不好，总还是能升至初段的。之后，比赛失利就会扣除一定数量的积分，但赢了加分多，输了扣分少，所以输输赢赢也能慢慢混到师范。此后，输赢的加减分就基本相同了，段位越往上，减分就越高，如果不能保证胜率，那么就必然会在七段、师范、皆传这三个段上来来回回，编辑部的共用ID就陷入了这样的怪圈。段位高的打不过，打段位低的又划不来，因为与自己段位越接近的对手对战，对积分的影响才会越大。师范打X级的对手，赢了只能得5点，输了却要减100多点。遇到段位与自己差不多的对手，赢别人两局，他一般会因为减了一些积分就跑了，不会任你宰割，就如同我们遇到强手时的心态一样。

这种局面一时难以打破，现在除了切实提高水平，提高胜率，的确想不到什么好方法。

铁拳王・黑
铁拳王
龙王
武神
斗神
雷神
风神
无双
豪杰
罗刹
修罗
饿狼
拳圣
拳豪
拳达
拳士
皆传
师范
初段～七段
九级～一级
入门生



▲以切实提高水平为基础，那么段位与积分就都是浮云了。

积分的泡沫

当然，如果你玩《铁拳5 DROL》玩的是积分和段位，那并非没有方法刷分。以前就听说过街机上几个朋友用相互放水或同一人用不同ID放水的方法，只用一两天就刷出最高段位的。而在网络版上，这种方法依然可行，而且这种情况也的确有。比如国内的一位玩家利用刷分法，在游戏放出下载后的第一周便刷到了两万余分，并逐步占据了榜首位置。第二周，便有三个中国的ID刷到最高段位“铁拳王・黑”，分占一、二、三位，第一位积分超过11万，第四名的积分仅为他的三分之一。三面中国国旗在有上万个ID的排行榜顶端虽然格外亮眼，但反观中国铁拳玩家经常被无理的日韩铁拳众踢出房间，这样的事情的确让人十分不爽。出于对《铁拳》的喜爱，还是希望有条件的铁拳玩家以交流、切磋、提高水平为目的参与到网战中来，不要真把ONLINE版当网游来玩。



▲如果对战流畅，观战就成了学习其他玩家打法的好机会。

观战的乐趣

如果延迟在可接受的范围之内，而且你对积分、段位、排名、胜率之类冷冰冰的数字不太在乎的话，那么对于缺少对手、缺乏实战的国内铁拳爱好者来说，一款售价低廉且不收取服务费的网络对战版还是比较实在的。有人抱怨对战需要不少的等待时间，但事实上，观战系统也是对街机环境的一种模拟，玩家的存在感也会更加强烈。观战的过程不仅可以了解对手的实力，学习先进的打法和格斗意识，更重要的是正确认识自己的水平差距。而观看高手之间尝心悦目的对局本身也是一种享受，一些使用少数派角色的高手更是可以让你领略更加完整的铁拳世界。在等待中享受观战的乐趣，对于《铁拳5 DROL》的玩家来说，也是一种需要学会的技能吧。

怪物猎人P2 官方更新揭示板

虽然游戏发售至今已有半年的时间，但同时获得"Playstation Awards白金奖"和"2007年上半年日本家用游戏软件第一名"的殊荣也充分证明了该系列在玩家心目中的地位。本期我们也将迎来官方最后一次任务的更新，至此《怪物猎人携带版 2nd》将会以更完整的姿态展现在新老玩家面前，只要狩猎之魂不灭，我们的旅途就将永远继续下去……

8月3日更新

天と地の怒り





Hint "天地之怒"的任务名称相信一定会让不少玩家都感受到莫大的压力，而任务中我们所要面对的金、银火龙也向玩家充分展示了它们互相配合的超强实力。由于是上位怪物的关系，敌人的攻击力非常惊人，所以战斗仍然以速战速决为主。不推荐选择远程武器的原因，主要是为了能确保更有效地回避攻击，以争取在敌人的火力出现交叉时能够尽快脱身。战斗一开始可以寻找机会引诱两名敌人同时向自己冲撞，然后算好它们转身的时机使用闪光玉就能同时限制住它们的行动，此时玩家可以先布下麻痹陷阱在上前追击，只要如法炮制解决掉体力相对较低的银火龙后战斗就会轻松许多，胜利后可以从金火龙身上以较大几率获得"雌火龙の红玉"，对于后期无法制造高级装备的玩家来说，绝对是不可多得的珍稀材料。

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

无限试驾 X360 全版本

原名 TEST DRIVE UNLIMITED

跳跃技巧

利用这条秘技可以来到一些平时无法进入的地方，不过也就仅此而已。话虽这么说，先来看看具体方法吧！

把KAWASAKI NINJA ZX-10R等易于发挥速度的车辆改造完之后，再利用随处可见的花丛以单轮行驶跳起，这样就可以了。推荐时速要在280千米/小时。

终于可以进入体育馆旁边的场地了，不过……好像啥用都没有。

极魔界村 改 PSP 日版

原名 极魔界村 改

无限刷命

首先玩家必须打到第3-1关的腐败の沼泽，而且自身上必要装备有"石化の魔力"和"飞龙の盾"。来到关卡中一处踩上去便会下沉的垂直平台处，不要跳到平台上，而是利用"飞龙の盾"垂直往上飞，飞行时就开始魔法蓄力，到了顶部后利用魔法打碎石碑，获得"堕天使の铠"。穿上后飞到里面获得两个大钱袋，每吃到一个大钱袋就加1条命。加够两条命后就自杀，因为附近就是本关的固定记录点(Check Point)，所以复活后立即可以重复进行，如此反复便能将人数刷到你满意的数量为止。注意该方法只适用于TYPE C难度下。

有了这条秘技，游戏难度可谓大大下降。

斯巴达300勇士 光辉进军 PSP 美版

原名 300:March to Glory

获得25000元

在游戏中暂停后，依次输入↓、←、↓、←、↑、←即可获得25000块。缺点是本秘技每回只能使用1次。

此秘技感谢《掌机王SP》提供。

露珠的冒险

对于缺乏自然界常识的人来说，这可算是个小补课

游戏原名	Dewy's Adventure		
机种	Wii	游戏类型	A・AVG

在游戏发售之前，我们一直认为这是一款带有动作性质的RPG游戏，是《能源小精灵》的RPG化。游戏发售之后，本作的定位又经历了《超级猴球香蕉闪电战》、《乐克乐克》类动作游戏→《皮克敏》类益智动作游戏，一直到《塞尔达》+《穿越迷路》类游戏，足可见其在众多游戏中博采众长的特点。在本作中，你可以发现许多游戏的影子，它们均占据了系统中的一席之地，联手将本作打造成Wii上又一个富有新意的小游戏。

本作最让人觉得有创意的地方绝对不是Wii手柄的独特操作，事实上，在经历了这么久的宣传和实践之后，Wii手柄的操作方式我们也渐渐熟悉起来了，在本作中使用到的利用Wii手柄倾斜地面使物体移动更是比较常见的设定。事实上，只要不是直接拿着手柄往地上摔，其他方式估计都不会引起什么大轰动。

本作最大的创意就在于其世界观的设定上，主角是一滴露珠，玩家可以利用水的三态变化，改变周围的温度来改变主角的形态。温度降低之后露珠会变成冰块，由于身体变硬，当然就可以硬碰硬去攻击敌人了，不过相应的移动时也会打滑，很容易失足掉出界；温度正常的时候露珠就是露珠，虽然很脆弱，但是弹跳力一流；当温度再升高一点的时候便会化成一朵云，能够释放闪电攻击敌人，此时当然也有弱点，就是不能移动……

利用三态转换前进和克制敌人是本作的一大要点，而除了改变自身状态之外，周围的环境也是可以改变的，虽然大多数情况下改变只是不引人注意的一点点，但是仍有一些时候，这些经常被忽视的环境变化将成为继续游戏的最大关键。

平常的温度下，一滩湖水横在面前是无法渡过的，但是只要将温度降低，湖水就会冻成冰块，此时便可以轻松通过；与此相反，在冰原上前进的时候则需要将温度稍稍升高一点，融化的冰水将会使水位上升，就可以跳到随之浮起的浮萍上。温度对环境和自身的影响渗透到了方方面面，除此之外，还有狂风、地震等各种自然现象对环境和自身的影响。在游戏之前，笔者从未想过游戏会从这样的视角切入，在游戏之后，笔者才突然发现，Wii其实是一款非常好的学习机和益智机……



P.S.本作最多可供1～4人游戏，对战的时候还可以自定义敌人，十分有趣，带着女朋友和女同学一起玩吧。
P.S.2顺便说一下，这个游戏在编辑部内被戏称为《雨滴的冒险》(-◇-)！







捉猴啦 猴子爱作战

当猴子的地位全面提高之后……

炎骑士

不知道是不是受了《雷曼 疯兔危机》的影响，《捉猴》中的猴子也开始喧宾夺主了。这不，在《捉猴啦 猴子爱作战》中，玩家操纵的角色将不再是原本的那些主人公，取而代之的是这群拥有不同能力的猴子。虽然基于PSP平台机能的限制，游戏的节奏和猴子的智能程度都相对较低，但总得来说这款游戏还是充满了亮点的，喜欢"《捉猴》系列"的玩家绝对不会失望。

游戏原名	サルゲッチュ サルサル大作战		
机种	PSP	游戏类型	ACT

全新定义的猴子大作战

这款游戏与以往作品最大的不同就在于捉猴方式的变化，在游戏中，经典的光剑和捉猴网都不见了，取而代之的则是可以控制猴子的移动研究所，或者还可以说成是猴脑控制器。只要将移动研究所成功扣在猴子头上，就可以控制猴子。游戏中出现的猴子有数十种之多，这也意味着可供使用的变相道具有数十种之多，道具不见了，但是游戏的乐趣反而提高了。









其实，本作中捉猴的难度有一定程度的下降。本作中猴子的智商要比家用机上各版本中的同类们明显低一个档次，这使得捉猴变得相当容易，游戏中捕捉猴子时的判定特别大，经常是远离一个身位的距离仍然可以捕捉成功。在通过某些特定地点时必须借助猴子的能力，而这类猴子通常情况下都被安置在这类机关附近，只要依次捉住这类猴子并运用其能力就可以轻松打开机关，但这也令游戏流程变得单调乏味和缺乏变化，此外，被捉住的猴子在"换乘"之后会傻傻的站在原地不动，虽然这样会让游戏过程轻松不少，但也令游戏本身缺少了以往的那种满世界捉猴子所带来的乐趣。整个游戏流程的关卡布置同以往作品类似：在经历几个小关卡之后就会遭遇到BOSS战，而这些BOSS无非是拥有更为强大能力的猴子而已。



游戏中仍然存在丰富的收藏要素，商店也依然得到了保留，不过想让自己的收藏达成百分之百，就需要花费一番工夫了。通关后进入二周目，还会有隐藏的猴子，这些不愿意抛头露面的家伙要比一周目中出现的普通猴子聪明得多，很不容易对付，如果觉得一周目太过于简单的话，不妨试试挑战二周目，在尽力达成收集率的同时还可以真正体会到捉猴子的乐趣。





极魔界村·改

Capcom教导我们说：没有最难，只有更难！

游戏原名	极魔界村·改		
机种	PSP	游戏类型	ACT

去年这个时候发卖的《极魔界村》相信很多玩家记忆犹新，作为系列历史上最难的一作，一度令人以为以后再也不会有这么难的游戏了。但是《极魔界村·改》给善良的玩家一记响亮的耳光，在动作游戏偏执狂看来，只有对游戏难度孜孜不倦的追求，才能充分展现动作游戏的核心理念。而游戏数千份的销量又给了这些偏执狂一记响亮的耳光，这个市场是LU的，也是CU，但最终还会是LU的。



改 难上加难

《极魔界村·改》的难度分为ABC三种，其中区别如下表。从命数和续关次数上来看，似乎TYPE C要简单一些，但是你别高兴得太早，根据实际游戏体验来看，这个难度相当于原版的普通难度，并且在某些关卡还做了修改，例如加入天气影响等。就算你想当菜鸟，也不是那么容易的。

模式	内容
TYPE A	3条命，可续关三次，适合自虐狂
TYPE B	6条命，可续关六次，适合挑战者
TYPE C	7条命，可续关七次，适合大菜鸟

改 专心过关

原版中最大的卖点就是系列史上第一次引入了道具和魔法的概念，尤其是魔法，你必须掌握足够用的魔法能力才能顺利通关。但是这次把魔法收集改为了随机捡取，并且无法随意更换，捡到什么魔法就是什么魔法，这下就增大了游戏的运气成分。比方说该用石化魔法的时候你只有火炎魔法，那才是欲哭无泪哦。



▲魔法可以随时用，但也要用对才行。

改 明升暗降

亚瑟的能力在一开始得到了加强，初期就可使用二段跳，但别以为这是游戏对你的优待，比起被取消的部分，这点加强简直是不值一提。现在的亚瑟不仅没有奔跑的动作了，而且无论什么强度的盔甲都是一碰即碎。不过稍显安慰的是，这次魔法的使用不再有魔力限制，就算你一时间用完了魔力，稍等一会儿它还会慢慢恢复。



▲再厚的盔甲也只能抵挡一次攻击。

改 生不如死

原版里的最高难度设定中，玩家死后只能在固定地点复活，这也是很多达人玩家挑战的目标。而现在，这个设定被强制到各个难度中，别以为你选择最低难度就可以大开杀戒，一个不小心就可以让你的努力都化为泡影。你想像一下，BOSS还剩一丝血了，你不小心挂了，一切都得从头来，你说你是不是欲哭无泪？



▲不仅无法原地复活，全死光了之后更是得从头来过。

改 直捣黄龙

原版中如果想见到最终暗黑大魔王，必须要收集全部的33枚金戒指，但现在就不用了，你可以直面这个大坏蛋了。但是别笑，能见到是一回事，能不能打过就是另外一回事了。况且不要以为金戒指不再重要，游戏中每收集3个金戒指就可以获得一次续关机会，想要让自己挣扎得更久一点，还是多花点心思吧。



▲最终BOSS的难度比起前作来有升无减。



文 火云　美编 anubis

美妙世界	Square Enix	A·RPG
NDS すばらしきこのせかい		日版
2007年7月27日	1—4人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

这款由野村哲也一手打造的新概念RPG，以其时尚、华丽的风格吸引了大量玩家的注意，事实上游戏的素质也绝对可以让它成为我们的消暑佳品。如果要想在高难度下同时控制上下屏的同伴战斗，并获得全S的高评价，没有点“一心二用”的功夫是办不到的。多达300余种的徽章收集，可以说是《美妙世界》中最具吸引力的要素，相信有不少玩家会为了将所有的徽章收集齐而废寝忘食，本次的研究就为大家带来全部徽章的获得方法。

すばらしきこのせかい

It's a Wonderful World

全徽章资料列表

注：获得方法中括号内的“时间”代表需要从关机时间来进化；“战斗”则是需要在战斗中完成进化；“通信”必须在通信对战才可以进化。

D+B系

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
001	アイスブロウ	A	27	1回	104ビル商店；四季篇第2天
002	アイスアッパー	A	43	1回	001徽章进化(时间)
003	クールフローズン	死神	66	3回	104ビル商店；义弥篇第7天A-EAST前
004	クールブリザード	死神	72	3回	003徽章进化(通信)
005	アースシェイク	B	49	2回	四季篇第7天
006	セクシーD	B	30	3.5秒	四季篇第5天
007	セクシー+	B	31	3.5秒	No.59噪音EASY难度掉落
008	セクシーB	B	35	4.5秒	007徽章进化(战斗)
009	ガンジガラメ	B	—	—	104ビル商店
010	投げKISS	天使	回复70%	2回	No.43噪音NORMAL难度掉落
011	D+B	A	—	—	104ビル商店

ナチュラル・パピィ系

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
012	ハッピービーム	A	35	15回	忠犬ハチ公像前商店
013	ナチュラルマグナム	A	37	10回	012徽章进化(战斗)；No.20噪音NORMAL难度掉落
014	ワンダフルマグナム	A	57	10回	No.17噪音EASY难度掉落
015	ビューティーランチャ	A	37	5回	012徽章进化(通信)
016	ときめきマグナム	A	70	10回	忠犬ハチ公像前商店
017	おねだりマグナム	A	73	9回	013徽章进化(时间)；No.77噪音NORMAL难度掉落
018	胸キュンマグナム	A	87	8回	017徽章进化(时间)；No.78噪音NORMAL难度掉落
019	きらめきビーム	A	70	7回	016徽章进化(通信)
020	小悪魔バズーカ	A	90	5回	017徽章进化(通信)；No.77噪音ULTIMATE难度掉落
021	エンゼルマグナム	A	102	12回	018徽章进化(时间)；No.78噪音ULTIMATE难度掉落
022	キューティビーム	A	29	12回	忠犬ハチ公像前商店
023	ラブリービーム	A	40	12回	022徽章进化(战斗)；No.20噪音EASY难度掉落
024	セクシービーム	A	63	12回	023徽章进化(时间)；No.41噪音EASY难度掉落
025	激カワビーム	A	60	12回	No.27噪音HARD难度掉落
026	めちゃモテビーム	A	86	14回	比特篇第4天
027	ピュアランチャ	A	57	8回	024徽章进化(时间)
028	イノセントビーム	A	72	10回	025徽章进化(时间/战斗)
029	ポップペンデュラム	A	41	3回	No.56噪音NORMAL难度掉落
030	カジュアルペンデュラム	A	76	3回	比特篇第3天
031	愛されワイヤー	A	28	1回	No.34噪音EASY难度掉落
032	エレカジワイヤー	A	52	2回	031徽章进化(时间)；No.38噪音EASY难度掉落
033	ほめられワイヤー	A	70	3回	No.35噪音EASY难度掉落
034	ナチュラル・パピィ	A	—	—	No.79噪音HARD难度掉落

バーボ・レアル系

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
035	カオティック	C	52	1回	No.22噪音EASY难度掉落
036	アクセルステップ	C	—	1.3秒	忠犬ハチ公像前商店
037	ファーストギア	C	—	15回	036徽章进化(战斗)；No.42噪音EASY难度掉落
038	トップギア	C	—	10回	No.19噪音NORMAL难度掉落
039	エッグボム	B	61	1回	No.24噪音NORMAL难度掉落
040	ミティアアンカー	B	40	8回	四季篇第7天；No.30噪音NORMAL难度掉落
041	ミティアフック	B	58	8回	040徽章进化(通信)
042	ミティアニードル	B	76	8回	041徽章进化(通信)
043	ストロングハート	C	—	—	カドイ前商店
044	ストロングスピリッツ	C	—	—	No.62噪音EASY难度掉落
045	ストロングボディ	C	—	—	义弥篇第5天
046	ストロングプラウド	B	—	—	义弥篇第6天；No.57噪音EASY难度掉落
047	ポイズンスコーピオン	A	—	—	忠犬ハチ公像前商店
048	ポイズンスカル	A	—	—	忠犬ハチ公像前商店
049	ポイズンボディ	A	—	—	四季篇第3天；048徽章进化(战斗)；忠犬ハチ公像前商店
050	ポイズンチェーン	A	—	—	104ビル商店
051	レイピアグランス	A	—	—	048徽章进化(通信)
052	ラブチャージ	天使	—	—	四季篇第4天交差点猪型噪音掉落
053	ガーディアンエンジェル	天使	—	5回	No.54噪音EASY难度掉落
054	アークエンジェル	天使	—	1回	053徽章进化(时间)
055	エナジーエレメント	天使	—	—	No.32噪音NORMAL难度掉落
056	クイックエレメント	天使	—	—	任务中猪型噪音掉落
057	ストックエレメント	A	—	—	No.30噪音EASY难度掉落
058	ケイオス	A	—	—	047徽章进化(时间)
059	バーボ・レアル	A	—	—	No.23噪音HARD难度掉落

ムース・ラットウス系

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
060	ライトニングムーン	A	32	3回	四季篇第4天
061	ライトニングストーム	A	61	6回	No.3噪音NORMAL难度掉落
062	バーニングチェリー	A	40	5回	104ビル商店
063	バーニングスイカ	A	51	5回	062徽章进化(时间)
064	バーニングベリー	A	65	5回	062徽章进化(通信)；义弥篇第6天ヘッズ前猪型噪音掉落
065	アクアモンスター	B	71	5回	No.5噪音NORMAL难度掉落
066	アクアゴースト	B	98	5回	No.9噪音NORMAL难度掉落
067	アクアデーモン	B	120	5回	066徽章进化(战斗)
068	袋のネズミ	B	51	6.0秒	104ビル商店
069	噴火アラート	A	74	3.0秒	104ビル商店
070	キャンドルサービス	A	62	3回	104ビル商店；义弥篇第7天
071	ショックアラート	A	36	10回	104ビル商店
072	キネシスアラート	C	80	3回	104ビル商店

©2007 SQUARE ENIX CO.,All Rigths Reserved.CHARACTER DESIGN:TETSUYANOMURA&GEN KOBUTASHI.

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
073	フォールアラート	B	40	8回	104ビル商店
074	サンダーアラート	C	89	6回	104ビル商店
075	エレクトリックアラート	B	130	3回	任务中猪型噪音掉落
076	テレポアラート	C	–	1.3秒	No.44噪音NORMAL难度掉落；义弥篇第3天宫下公园猪型噪音掉落
077	シャウト	A	134	5.0秒	104ビル商店
078	サイコサポート	A	–	–	义弥篇第5天
079	ストップスパーク	A	–	–	任务中猪型噪音掉落
080	ムース・ラットウス	A	–	–	104ビル商店

JPオブザモンキー系

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
081	マサムネ	A	30	8回	AMX前商店
082	オニキリ	A	60	8回	081徽章进化(时间)；キャットストリート商店
083	ネネキリマル	A	60	10回	No.27噪音EASY难度掉落
084	カネサダ	A	99	10回	082徽章进化(时间)；キャットストリート商店
085	エンジュ	A	81	12回	083徽章进化(时间)；No.62噪音NORMAL难度掉落
086	ヨシミツ	A	88	16回	085徽章进化(时间)；No.62噪音ULTIMATE难度掉落
087	イチモンジ	B	50	2回	No.39噪音NORMAL难度掉落；义弥篇第2天
088	ニッカリ	B	66	2回	087徽章进化(时间)；No.38噪音NORMAL难度掉落
089	ミカヅキムネチカ	B	70	1回	087徽章进化(通信)
090	シロウクニミツ	B	109	3回	No.86噪音EASY难度掉落
091	ウンジョウ	B	70	3回	キャットストリート商店
092	イザナギ	B	83	4回	091徽章进化(时间)
093	ムラサメ	A	31	2回	No.33噪音NORMAL难度掉落；义弥篇第5天
094	ラクヨウ	A	56	2回	093徽章进化(通信)；No.49噪音HARD难度掉落
095	クサナギ	A	69	2回	094徽章进化(通信)；No.51噪音ULTIMATE难度掉落
096	アメノオハバリ	A	65	5回	キャットストリート商店
097	ザンテツ	B	99	2回	090徽章进化(战斗)
098	フツノミタマ	B	115	3回	No.45噪音EASY难度掉落
099	イザナミ	A	35	4.0秒	义弥篇第2天モルコ前猪型噪音掉落
100	オンミョウ	A	54	5.0秒	No.17噪音NORMAL难度掉落
101	コノハナチルヤ	A	回复50%	3回	No.43噪音EASY难度掉落
102	コノハナサクヤ	A	回复30%	3回	义弥篇第3天
103	サルの木星	A	–	–	No.48噪音HARD难度掉落

ヒップ・スネイク系

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
104	永远なれ！石の魂	C	–	3回	道玄坂商店
105	永远なれ！冰の魂	B	–	3回	道玄坂商店；义弥篇第1天
106	永远なれ！流冰の魂	B	–	5回	105徽章进化(战斗)
107	希望の瞳	B	42	7.0秒	No.29噪音NORMAL难度掉落
108	辉ける瞳	B	75	8.3秒	No.31噪音NORMAL难度掉落
109	热い视线	C	67	6.0秒	道玄坂商店；比特篇第1天
110	灼热い视线	C	78	9.3秒	109徽章进化(战斗)
111	冷ややかな眼差し	B	80	8.0秒	道玄坂商店
112	冰の眼差し	B	107	11.3秒	108徽章进化(战斗)；111徽章进化(时间)
113	カミナリわっしょい	B	52	3.0秒	道玄坂商店
114	イナズマわっしょい！	B	67	3.1秒	113徽章进化(战斗)
115	デンゲキわっしょい！！	B	85	3.8秒	114徽章进化(通信)
116	不灭の男	A	–	–	比特篇第3天猪型噪音掉落
117	ヒップ・スネイク	A	–	–	No.94噪音NORMAL难度掉落

シーフ・ヘブンリー系

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
118	ぎゅんぎゅんオクトパス	死神	–	1回	义弥篇第3天
119	ぎゅんぎゅんスネイル	死神	–	1回	118徽章进化(时间)
120	ぎゅんぎゅんボイド	死神	–	1回	118徽章进化(通信)
121	いただきシーフ	死神	–	1回	119徽章进化(通信)；No.63噪音NORMAL难度掉落
122	いただきエレファント	死神	–	1回	121徽章进化(时间)
123	いただきヒポポタマス	死神	–	1回	121徽章进化(通信)
124	メラメラバリア	A	45	9.0秒	No.57噪音NORMAL难度掉落；义弥篇第3天
125	ピチピチバリア	A	–	7.5秒	124徽章进化(时间)；No.55噪音NORMAL难度掉落
126	どんよりバリア	A	102	6.0秒	No.93噪音NORMAL难度掉落
127	ぐるぐるジャグリング	C	–	5回	No.44噪音HARD难度掉落
128	いやされウサギ	A	回复50%	4回	モルコ前商店
129	いやされフラミンゴ	A	回复30%	4回	No.23噪音NORMAL难度掉落
130	いやされクジラ	A	回复70%	4回	128徽章进化(时间)
131	わにリラックス	A	回复30%	5回	モルコ前商店

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
132	さるリラックス	A	回复30%	6回	131徽章进化(战斗)
133	くまリラックス	A	回复30%	4回	モルコ前商店
134	りすリラックス	A	回复10%	5回	133徽章进化(时间)
135	キラメキチャージ	天使	–	–	Another Day篇涩急本店前
136	かってにヒーリング	天使	–	–	义弥篇第2天猪型噪音掉落
137	シーフ・ヘブンリー	A	–	–	No.71噪音掉落

ティガー・パンクス系

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
138	ディストーション	B	78	4.0秒	道玄坂商店
139	ベロシティアタック	A	58	4.0秒	道玄坂商店；义弥篇第6天
140	ベロシティタックル	A	82	4.5秒	139徽章进化(通信)
141	デーモンヘイトレッド	A	145	1回	No.47噪音掉落
142	ゴウ・トウ・ヘル	B	53	5回	No.13噪音EASY难度掉落
143	ゴウ・トゥ・ヘブン	B	52	7回	142徽章进化(通信)
144	ライトニングアンガー	B	139	2回	モルコ前商店
145	ライトニングレイジ	B	135	5回	144徽章进化(战斗)
146	L・I・V・E	A	55	5.0秒	モルコ前商店；义弥篇第6天
147	ピースフル	A	回复50%	5回	No.40噪音EASY难度掉落
148	サンクス	A	回复30%	3回	147徽章进化(战斗)
149	D.I.Y	A	–	–	比特篇第6天猪型噪音掉落
150	ティガー・パンクス	A	–	–	モルコ前商店

D・クチュール系

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
151	一网打尽	B	65	3回	涩急本店前商店
152	一掷千金	B	89	6回	151徽章进化(时间)；No.35噪音NORMAL难度掉落
153	一粒万倍	B	101	1回	151徽章进化(通信)
154	无我梦中	B	71	5.7秒	涩急本店前商店；比特篇第2天
155	气炎万丈	A	50	3.0秒	No.13噪音NORMAL难度掉落
156	隔岸观火	A	120	2.0秒	155徽章进化(时间)；No.45噪音EASY难度掉落
157	完全燃烧	A	95	4.5秒	No.14噪音NORMAL难度掉落
158	炉火纯青	B	111	3.5秒	156徽章进化(时间)
159	油断大敌	B	50	10.5秒	No.54噪音HARD难度掉落；义弥篇第4天
160	远水近火	B	87	9.0秒	159徽章进化(时间)；No.60噪音EASY难度掉落
161	夏炉冬扇	B	51	4.5秒	159徽章进化(通信)
162	疾风迅雷	B	54	1.0秒	涩急本店前商店
163	紫电一闪	B	72	1.0秒	No.32噪音EASY难度掉落
164	付和雷同	B	82	1.0秒	163徽章进化(战斗)
165	ドラゴン・クチュール	A	–	–	No.45噪音HARD难度掉落

ラパン・A系

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
166	ロリータバット	A	100	9回	No.14噪音EASY难度掉落
167	スカルラビット	A	121	5回	166徽章进化(时间)
168	カレイドスコープ	B	106	3回	A–EAST前商店
169	ロリータエンブレム	B	93	3回	No.25噪音NORMAL难度掉落
170	ロリータヘリコプター	B	94	5回	169徽章进化(时间)
171	リンクスパイダー	C	92	6回	A–EAST前商店
172	ウェブスパイダー	C	97	8回	171徽章进化(战斗)
173	ネットワークスパイダー	C	101	10回	172徽章进化(战斗)
174	ロリータマイク	A	88	5.0秒	任务中猪型噪音掉落
175	スパイダーシルク	A	96	8回	No.73噪音掉落
176	レオパード	A	回复50%	4回	No.21噪音NORMAL难度掉落
177	ロリータスカル	A	回复30%	4回	176徽章进化(战斗)
178	ブラックローズ	A	–	–	No.50噪音ULTIMATE难度掉落
179	ラパンアンジェリーク	A	–	–	No.82、84噪音HARD难度掉落

ペガッソ系

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
180	サンダー・ボーン	A	81	6回	No.42噪音NORMAL难度掉落
181	ライトニング・ボーン	A	98	4回	180徽章进化(战斗)；No.9噪音EASY难度掉落
182	アクア・ボーン	B	98	7回	No.6噪音NORMAL难度掉落
183	スウィング・ビショップ	A	91	3回	涩谷デパート前商店
184	ペガッソ・ビショップ	A	92	3回	183徽章进化(时间)
185	キングアーサー	A	140	4回	No.96噪音NORMAL难度掉落
186	エクスカリバー	A	170	6回	185徽章进化(战斗)
187	サンダー・ルーク	B	92	2回	No.48噪音EASY难度掉落
188	ライトニング・ルーク	B	104	3回	187徽章进化(时间)；比特篇第7天
189	ジャック・ナイト	C	98	3回	涩谷デパート前商店
190	キング・ナイト	C	102	6回	189徽章进化(战斗)
191	クイーン・ナイト	C	99	3回	189徽章进化(时间)
192	ロイヤル・クイーン	天使	–	–	No.47噪音NORMAL难度掉落
193	ペガッソ	A	–	–	No.47噪音HARD难度掉落

ワイルド・ボア系

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
194	レイジボンバー	A	138	9回	宇田川町路地里商店
195	フラワーオブフレイム	A	82	3回	No.25噪音EASY难度掉落；比特篇第5天
196	フラワーオブファイア	A	102	3回	195徽章进化(战斗)
197	COOLライン	B	105	2回	宇田川町路地里商店；比特篇第2天
198	DOPEライン	B	225	1回	197徽章进化(战斗/时间)
199	WILDライン	B	110	3回	No.52噪音EASY难度掉落
200	FLYライン	A	104	3回	No.40噪音NORMAL难度掉落
201	FLESHライン	A	109	5回	200徽章进化(战斗)
202	ブルミニコズミック	B	80	3回	宇田川町路地里商店；比特篇第2天
203	ブルコズミック	B	87	3回	No.64噪音HARD难度掉落
204	ブルマクロコズミック	B	95	5回	203徽章进化(战斗)
205	ディス	A	–	–	比特篇第3天猪型噪音掉落
206	ワイルド・ボア	A	–	–	No.80噪音EASY难度掉落

ガティート系

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
207	ビッグバン	B	250	3回	道玄坂商店；No.81噪音ULTIMATE难度掉落
208	ビッグクランチ	B	250	3回	道玄坂商店；No.83噪音ULTIMATE难度掉落
209	疾きこと风の如く	–	109	12回	トウワレコード前商店；No.93噪音ULTIMATE难度掉落
210	徐かなること林の如く	–	109	12回	トウワレコード前商店；No.94噪音ULTIMATE难度掉落
211	侵掠すること火の如く	–	109	12回	トウワレコード前商店；No.85噪音ULTIMATE难度掉落
212	动かざること山の如く	–	109	12回	トウワレコード前商店；No.91噪音ULTIMATE难度掉落
213	ブラックマーズ	A	126	5.0秒	キャットストリート商店；No.47噪音ULTIMATE难度掉落
214	ブラックジュピター	A	126	4回	キャットストリート商店；No.96噪音ULTIMATE难度掉落
215	ブラックウラヌス	A	126	1回	キャットストリート商店；No.87噪音ULTIMATE难度掉落
216	ブラックビーナス	A	126	12回	キャットストリート商店；No.95噪音ULTIMATE难度掉落
217	ブラックサターン	A	126	8.0秒	キャットストリート商店；No.86噪音ULTIMATE难度掉落
218	ブラックマーキュリー	B	126	5回	キャットストリート商店；No.7噪音ULTIMATE难度掉落
219	キャット・ライト	A	–	–	涩谷デパート前；No.89噪音ULTIMATE难度掉落
220	キャット・ブレイン	A	–	–	涩谷デパート前；No.90噪音ULTIMATE难度掉落
221	キャット・レフト	A	–	–	涩谷デパート前；No.82、84噪音ULTIMATE难度掉落
222	究极まであと4步	–	–	–	キャットストリート商店
223	究极まであと3步	–	–	–	222徽章进化(战斗)
224	究极まであと2步	–	–	–	223徽章进化(战斗)
225	究极まであと1步	–	–	–	224徽章进化(战斗)
226	究极への扉	–	–	–	225徽章进化(战斗)
227	まぼろしブレンド	天使	回复100%	1回	キャットストリート商店
228	レッドスカル	–	–	–	四季篇第6天暗黑拉面事件
229	ガティート	A	–	–	No.75噪音掉落

ノーブランド系

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
230	マーブル・ファイア	C	40	4.0秒	义弥篇第2天
231	マーブル・カスタム	B	40	3回	义弥篇第2天
232	マーブル・ウインド	A	60	3回	宇田川町路地里商店
233	マーブル・ブレード	B	105	5回	宇田川町路地里商店
234	マーブル・ホイール	A	47	2.0秒	义弥篇第2天
235	マーブル・ダッシュ	A	88	2.0秒	another day篇
236	マーブル・エコロジー	A	–	–	义弥篇第5天
237	マーブル・业火	A	56	3回	义弥篇第5天STRIDE内获得弹球游戏胜利
238	マーブル・炎天	B	57	4.0秒	义弥篇第6天STRIDE内击败シュウト君
239	マーブル・ロック	A	100	5.0秒	another day篇
240	マーブル・アート	A	53	4回	比特篇第3天获得弹球游戏胜利
241	マーブル・デビル	B	84	4.3秒	another day篇
242	マーブル・イフリート	A	92	2回	another day篇
243	マーブル・シヴァ	死神	98	2回	another day篇
244	マーブル・ゴーレム	B	66	1回	义弥篇第4天
245	マーブル・バハムート	死神	150	1回	another day篇
246	1YEN	–	–	–	忠犬ハチ公像前商店
247	5YEN	–	–	–	涩急本店前商店；246徽章进化(时间)
248	10YEN	–	–	–	涩急本店前商店；247徽章进化(战斗)
249	50YEN	–	–	–	战斗中掉落
250	100YEN	–	–	–	战斗中掉落
251	500YEN	–	–	–	战斗中掉落

编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
252	1000YEN	–	–	–	战斗中掉落
253	5000YEN	–	–	–	战斗中掉落；トウワレコード前商店
254	10000YEN	–	–	–	战斗中掉落；涩急ヘッズ前商店
255	ヒヒイロカネ	–	–	–	各章事件中；涩急ヘッズ前商店
256	レアメタル	–	–	–	各章事件中；No.4噪音EASY难度掉落
257	テクタイト	–	–	–	No.34噪音HARD难度掉落；涩急ヘッズ前商店
258	アダマンタイト	–	–	–	战斗中掉落
259	オリハルコン	–	–	–	涩急ヘッズ前商店
260	シャドーマター	–	–	–	战斗中掉落(ULTIMATE难度)
261	ダークマター	–	–	–	涩急ヘッズ前商店；No.86、95、96噪音HARD难度掉落
262	ライム	–	–	–	比特篇第7天击败虚西后获得
263	ラッキースター	C	–	–	四季篇第3天分支事件
264	幸运の女神	C	–	–	another day篇
265	幸运のパンダ	C	–	–	another day篇
266	パイロキネシス	A	22	2.6秒	四季篇第1天
267	ショックウエイヴ	A	23	9回	四季篇第2天
268	キュアドリンク	A	回复50%	3回	四季篇第2天
269	バレットショット	A	26	12回	四季篇第2天
270	サイコキネシス	C	24	6回	四季篇第2天
271	サンダーボルト	C	27	5回	四季篇第2天
272	女だったら目で胜负	B	74	4.0秒	No.81噪音HARD难度掉落
273	食べることが大好き	A	回复30%	4回	No.80噪音HARD难度掉落；义弥篇第3天
274	健康を考えておでかけ	C	–	1.0秒	No.83噪音HARD难度掉落
275	ひとりでいると落ち着く	死神	–	1回	No.87噪音HARD难度掉落
276	ポリタン	B	36	3.0秒	モルコ前商店
277	ゲーマガ	B	36	3回	AMX前商店
278	ニンドリくん	B	36	3回	トウワレコード前商店
279	ファミ通	A	36	10回	宇田川町路地里商店
280	ティグリス	死神	117	5回	No.93噪音HARD难度掉落
281	ヘッジ	天使	102	4回	No.36噪音ULTIMATE难度掉落
282	ジェリ	死神	55	5.0秒	No.30噪音HARD难度掉落
283	シャーク	死神	–	1回	No.63噪音ULTIMATE难度掉落
284	レオ	死神	–	7回	No.92噪音HARD难度掉落
285	オウィス	死神	142	8回	No.91噪音HARD难度掉落
286	コルニクス	死神	133	8回	No.90噪音HARD难度掉落
287	ペンギ	天使	93	10回	No.28噪音NORMAL难度掉落
288	ブテロプス	天使	135	4回	No.88噪音HARD难度掉落
289	ミンク	天使	62	1回	No.22噪音HARD难度掉落
290	ブーマー	天使	90	8回	No.40噪音HARD难度掉落
291	タッド	死神	–	6回	No.6噪音HARD难度掉落
292	フォックス	天使	104	5回	No.43噪音HARD难度掉落
293	バット	天使	73	5回	No.19噪音HARD难度掉落
294	ライノ	死神	100	6回	No.52噪音HARD难度掉落
295	モル	死神	94	5回	No.25噪音HARD难度掉落
296	ステゴ	死神	106	1回	No.65噪音HARD难度掉落
297	レイブン	死神	88	8.6秒	No.60噪音HARD难度掉落
298	ドラゴ	天使	131	5.0秒	No.46噪音ULTIMATE难度掉落
299	アングイス	死神	999	1回	No.95噪音NORMAL难度掉落
300	ピグ	死神	–	–	another day篇
301	キャンサ	死神	81	7.0秒	No.55噪音HARD难度掉落
302	グリズ	死神	56	5.0秒	No.17噪音HARD难度掉落
303	ウルフ	天使	97	5.3秒	No.14噪音HARD难度掉落
304	フロゲ	天使	114	8回	No.8噪音HARD难度掉落

Another Day篇猪型噪音

完成了通关后出现的四季篇、义弥篇与比特篇后，就可以开始Another Day篇的挑战了，在这个篇章中隐藏着14只猪型噪音等着玩家去寻找。ポークシティ每层与死神对话后再将此层中所有的噪音消灭，中央就会出现猪型噪音，在各层中将普通噪音和猪型噪音秒灭再与死神对话即可获得10000YEN的奖励。

猪型噪音掉落物品列表

阶层	品牌	噪音	获得道具
1	ムース・ラットウス	ピグサンバ	ハンバーガー
2	D+B	ピグチャチャチャ	スペシャルドッグ
3	JPオブザモンキー	ピグキャロル	ドーナツ
4	ナチュラル・パピィ	ピグサンバ×3	暗黑ステーキラーメン
5	ヒップ・スネイク	ピグサルサ	ATK カプセル
6	ワイルド・ボア	ピグキャロル	DEF メディシン
7	ペガッソ	ピグジーグ	幻のバーガー（龙味）
8	シーブ・ヘブンリー	ピグルンバ	プレミアムチリドッグ
9	D・クチュール	ピグキャロル	秘传のラーメン
10	バーボ・レアル	ピグタンゴ	真・暗黑ラーメン
11	ラパン・A	ピグボルカ	マムシドリンク
12	ティガー・パンクス	ピグキャロル	ヤンケル魔皇液
13	ガティート	ピグブトウ；ピグマズルカ	不思义なキノコ

文 十六夜
美编 anubis

研究中心 RESEARCH CENTER

SD高达G世纪 交叉推进	NBGI	SLG
SDガンダム Gジェネレーション CROSS DRIVE		日版
2007年8月9日	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

NDS

SDガンダム G GENERATION CROSS DRIVE
ジージェネレーション クロスドライブ

本作正篇加EX关卡超过100关，可谓是相当厚道，而改进后的阵型系统也令游戏中的战斗更加具有战略性。令人遗憾的是限于机能游戏战斗的场面很小，让人无法体验到高达世界壮阔的战斗魅力。机体数量少也是本作一大遗憾，而相应的机体进化路线显得有些牵强。类似“精神”的ID指令很有意思，除了能够令我方在战斗中获得优势，ID指令的名字也都是有出处的，FANS不妨回忆一下。

超强气化

游戏中特定的驾驶员满足一定条件后能够发动超强气模式(或“爆种”)，能力会得到大幅度提升。下面列出的是部分驾驶员超强气化的发动条件，有些目前还不确定，欢迎大家来信指正。

- キラ：通过ID指令
- アスラン：SP45后SEED觉醒
- シン：SP55或机体HP70%以下后SEED觉醒
- アムロ：搭乘ν高达时SP45后与サイコフレーム发生共振
- カミーユ：自军总伤害值达到5000以上或自军1台机体被击毁
- ジュドー：32话之后，自军总伤害值达到10000以上或自军1台机体被击毁
- コウ：SP45以上
- ヒイロ：搭乘带有ゼロシステム的机体时SP45以上
- ニケア：游戏前半部分SP45以上；后半部分通过ID指令
- ライオット：ニケア机体的HP70%以下或自机HP50%以下
- シロー：アイナ机体HP70%以下或自机HP50%以下
- ウッソ：发生V2高达被抢夺剧情后，自机HP80%以下
- ドモン：通过ID指令
- ガロード：搭乘高达X或高达DX时，通过ID指令
- ジャミル：搭乘高达X时，通过ID指令

经典名战役

在游戏“资料室”的“战史ファイル”中，玩家可以选择高达历史上的经典名战役(メモリアルセッション)挑战。经典名战役的出现条件比较简单，基本上只要玩家推进剧情发展就能够逐渐获得。在经典名战役中，除了让玩家体验那些列入史册的宏大战斗外，更主要的是不少著名机体以及驾驶员会在完成特定战斗后加入我方。需要注意的是男女主角有少部分经典名战役存在差异。



No	名称	出现条件	获得机体	获得驾驶员	获得部件
1	ソロモン攻略战	随流程推进出现	ビグ・ザム	—	アップグレードL2
2	光る宇宙	完成ソロモン攻略战	エルメス	—	アップグレードL3
3	震える山	随流程推进出现	—	アイナ、シロー	—
4	ポケットの中の战争	随流程推进出现	—	クリス、バーニィ	—
5	强袭、阻止限界点	随流程推进出现	GP03デンドロビウム	コウ	—
6	决意の炮火	随流程推进出现	M1アストレイ	—	アップグレードL4
7	终末の光	随流程推进出现	エールストライクガンダム	—	アップグレードL5
8	终わらない明日へ	完成终末の光	ジャスティスガンダム	—	アップグレードL6
9f	その名は东方不败	随流程推进出现	—	—	アップグレードL7×2
9n	悲しき决战	随流程推进出现	—	—	アップグレードL7×2
10	STARGAZER	随流程推进出现	スターゲイザーガンダム	スウエン、セレーネ	—

双重攻击

当特定驾驶员被编排在同一小队且SP到达一定数量后就能够发动。发动效果为命中率100%且攻击力上升。

驾驶员1	驾驶员2
アイナ	シロー
アムロ	クワトロ
アムロ	ジャミル
ウィッツ	ロアビィ
エマ	クリス
ガイ	ロウ
カナード	プレア
ガロード	ジャミル

驾驶员1	驾驶员2
キサト	ロウ
クリス	バーニィ
ドモン	ロウ
フィオ	ミオ
イザーク	ディアッカ
シン	ルナマリア
ムウ	バルドフェルド
スウエン	セレーネ



三重攻击

与双重攻击的发动条件类似，需要特定的3名驾驶员在同一小队且SP到达一定数量后发动。发动效果为命中率100%且攻击力上升。

驾驶员1	驾驶员2	驾驶员3
クワトロ	アポリー	ロベルト
アムロ	クリス	コウ
カミーユ	エマ	ファ
アムロ	カミーユ	ジュドー
アンフィニ	エミリア	デュオ
ニケア	エミリア	デュオ
アムロ	カミーユ	ジュドー

驾驶员1	驾驶员2	驾驶员3
フィオ	ドモン	エミリア
カトル	デュオ	トロワ
ガイ	ロレッタ	イライジャ
ロラン	ハリー	ポオ
シン	ルナマリア	レイ
ムウ	ハリー	ゼクス
エミリア	レイン	キサト

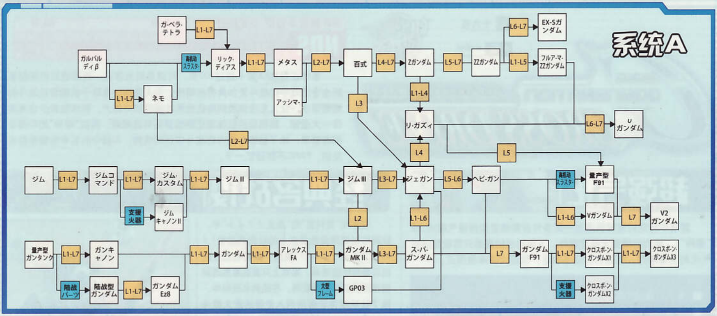
CROSS DRIVE

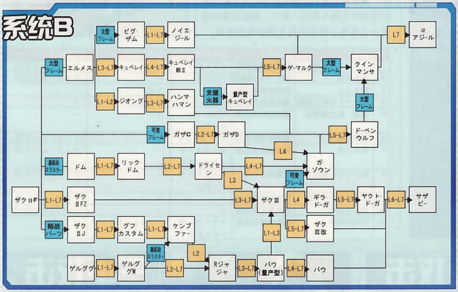
其中“石破ラブラブ天惊拳”需要完成EX关“出击！ガンダム连合”、“Endless Waltz”需要完成EX关“エンドレスワルツ”后才能够发动。

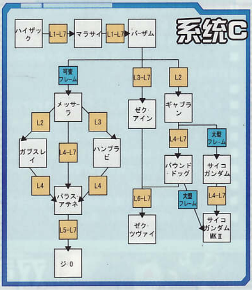
本作的超强合体技攻击。发动条件最为苛刻，需要特定驾驶员搭乘特定机体在同一小队且SP达到一定数量才能发动。发动后为敌小队全体攻击，且命中率为100%、攻击力上升。

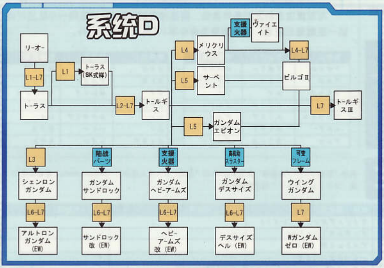
名称	机体（驾驶员）	机体（驾驶员）	机体（驾驶员）	机体（驾驶员）
石破ラブラブ天惊拳	ゴッドガンダム（ドモン）	ライジングガンダム（レイン）	—	—
トリプルサテライト	ガンダムDX（ガロード）	ガンダムX（ジャミル）	—	—
RED&BLUE	アストレイRF（ロウ）	アストレイBF（ガイ）	—	—
レゾナンツ・シュトウルム	Xアストレイ（フィオ）	ハイペリオン（ミオ）	—	—
女王の骑士	ゴールドスモー（ハリー）	スモー（ポ）	—	—
SEEDコンビネーション	ストライクフリーダムG（キラ）	∞ジャスティスガンダム（アスラン）	—	—
アーガマ・プラトゥーン	百式（クワトロ）	リック・ディアス黑（アポリー）	リック・ディアス黑（ロベルト）	—
UCコンビネーション	νガンダム（アムロ）	Zガンダム（カミーユ）	ZZガンダム（ジュドー）	—
Gチーム・コンビネーション	百式（ビーチャ）	Zガンダム（ルー）	スーパーガンダム（モンド）	スーパーガンダム（エル）
Endless Waltz	ウイングガンダムゼロ(EW)（ヒイロ）	サンドロック改(EW)（カトル）	ヘビーアームズ改(EW)（トロワ）	デスサイズヘル(EW)（デュオ）

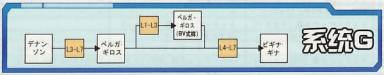
创通・サンライズ　创通・サンライズ・每日放送



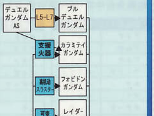
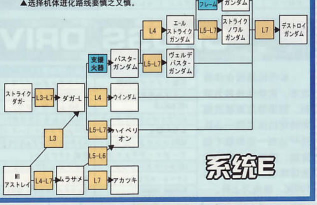


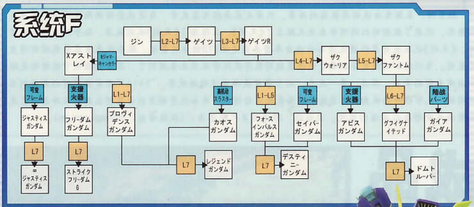







▲选择机体进化路线要慎之又慎。



机体分解表



游戏中击毁敌方MS会在战斗结束后获得用于进化机体的升级模块(アップグレード)以及强化部件(カスタム)，除此之外玩家还可以将捕获后的MS分解获得。其实击毁或分解所得到的东西几乎是一样的，因此如果不是为了获得某些特定机体还是建议大家击毁目标，最起码还能多挣经验值。

系统 A			
机体名	升级模块	强化部件	其他部件
量产型ガンタンク	L1	L1	陆战パーツ
ガンキャノン	L1	L1	支援火器
陆战型ガンダム	L1	L1	陆战パーツ
ガンダム Ez8	L1	L1	陆战パーツ
ガンダム	L1	L1×2	–
アレックスFA	L1	L1×2	–
GP0L3デンドロビウム	L1	L1	大型フレーム
ガンダム MK II	L1	L1×2	–
スーパーガンダム	L1、L3	L4	–
ガンダム F91	L7	L7	高机动スラスター
量产型 F91	L5	L6	高机动スラスター
V ガンダム	L2、L5	L6	–
VL2 ガンダム	L3、L7	L7	–
クロスボーンガンダム X1	L3、L7	L7	–
クロスボーンガンダム X2	L7	L7	支援火器
クロスボーンガンダム X3	L3、L7	L7	–
ジム	L1	L1×2	–
ジムコマンド	L1	L1×2	–
ジム・カスタム	L1	L1×2	–
ジム・キャノン II	L1	L1	支援火器
ジム II	L1	L1×2	–
ジム III	L1、L2	L3	–
ジェガン	L1、L3	L4	–
ヘビーガン	L2、L5	L6	–
ガルバルディβ	L1	L1×2	–
ネモ	L1	L1×2	–
ガーベラ・テトラ	L1	L1×2	–
リック・ディアス	L1	L1	高机动スラスター
メタス	L1	L2	可变フレーム
アッシマー	L1	L2	陆战パーツ
百式	L1、L2	L3	–
Z ガンダム	L4	L5	可变フレーム
リ・カズィ	L2、L4	L5	–
ZZ ガンダム	L5	L6	可变フレーム
Ex–S ガンダム	L6	L7	可变フレーム
フルアーマーZZ ガンダム	L2、L5	L6	–
ν ガンダム	L3、L6	L7	–

系统 B			
机体名	升级模块	强化部件	其他部件
ザク II F	L1	L1×2	–
エルメス	L1	L1	大型フレーム
ビグ・ザム	L1	L1	大型フレーム
キュベレイ	L1、L3	L4	–
ジオング	L1	L1	高机动スラスター
ノイエ・ジール	L1	L1	大型フレーム
キュベレイ MK II	L2、L4	L5	–
ハンマ・ハンマ	L1、L3	L4	–
机体名	升级模块	强化部件	其他部件
量产型キュベレイ	L2、L4	L5	–
ゲーマルク	L2、L5	L6	–
クィン・マンサ	L5	L6	大型フレーム
αアジール	L7	L7	大型フレーム
ドム	L1	L1	陆战パーツ
リック・ドム	L1	L1	高机动スラスター
ガザ C	L1	L1	可变フレーム
ガザ D	L2	L3	可变フレーム
ドライセン	L1、L2	L3	–
ガ・ゾウム	L4	L5	可变フレーム
ドーベンウルフ	L5	L6	支援火器
ザク II FZ	L1	L1×2	–
ザク II J	L1	L1	陆战パーツ
ゲルググ	L1	L1×2	–
グフ・カスタム	L1	L1	陆战パーツ
ゲルググ M	L1	L1×2	–
ケンプファー	L1	L1	高机动スラスター
R ジャジャ	L1、L2	L3	–
バウ(量产型)	L3	L4	可变フレーム
バウ	L4	L5	可变フレーム
ザク III	L1、L3	L4	–
ギラ・ドーガ	L2、L4	L5	–
ザク III 改	L2、L5	L6	–
ヤクト・ドーガ	L2、L5	L6	–
サザビー	L3、L6	L7	–

系统 C			
机体名	升级模块	强化部件	其他部件
ハイザック	L1	L1×2	–
マラサイ	L1	L1×2	–
バーザム	L1	L1×2	–
ギャプラン	L2	L3	可变フレーム
サイコガンダム	L2	L3	大型フーム
サイコガンダム MK II	L4	L5	大型フレーム
バウンド・ドッグ	L4	L5	可变フレーム
ゼク・アイン	L1、L3	L4	–
ゼク・ツヴァイ	L3、L6	L7	–
メッサーラ	L2	L3	可变フレーム
ハンブラビ	L3	L4	可变フレーム
ガブスレイ	L2	L3	高机动スラスター
パラス・アテネ	L4	L5	支援火器
ジ・O	L2、L5	L6	–

系统 D			
机体名	升级模块	强化部件	其他部件
リーオー	L1	L1×2	–
トーラス	L1	L1	可变フレーム
トーラス(SK 式样)	L1	L2	可变フレーム
トールギス	L1、L2	L3	–
机体名	升级模块	强化部件	其他部件
メリクリウス	L2、L4	L5	–
ヴァイエイト	L4	L5	支援火器
ビルゴ II	L2、L4	L5	–
サーペント	L2、L5	L6	–
トールギス III	L3、L7	L7	–
ガンダムエピオン	L3	L4	可变フレーム
シェンロンガンダム	L1、L3	L4	–
アルトロンガンダム (EW)	L3、L6	L7	–
ガンダムサンドロック	L3	L4	陆战パーツ
サンドロック改 (EW)	L3、L6	L7	–
ガンダムヘビーアームズ	L3	L4	支援火器
ヘビーアームズ改(EW)	L6	L7	支援火器
ガンダムデスサイズ	L3	L4	高机动スラスター
デスサイズヘル (EW)	L6	L7	高机动スラスター
ウイングガンダム	L3	L4	可变フレーム
W ガンダムゼロ(EW)	L3、L7	L7	–

系统 E			
机体名	升级模块	强化部件	其他部件
ML1 アストレイ	L1、L2	L3	–
ムラサメ	L2、L4	L5	–
アカツキ	L3、L7	L7	–
ストライクダガー	L1	L1、L2	–
ダガーL	L1、L3	L4	–
ウィンダム	L2、L4	L5	–
ハイペリオン	L2、L5	L6	–
バスターガンダム	L3	L4	支援火器
ヴェルデバスターガンダム	L5	L6	支援火器
エールストライクガンダム	L2、L4	L5	–
デュエルガンダム AS	L2、L4	L5	–
ブルデュエルガンダム	L2、L5	L6	–
カラミティガンダム	L4	L5	支援火器
レイダーガンダム	L4	L5	可变フレーム
フォビドゥンガンダム	L4	L5	高机动スラスター
ストライクノワール	L2×2	L6	–
デストロイガンダム	L7	L7	大型フレーム

系统 F			
机体名	升级模块	强化部件	其他部件
ジン	L1	L1×2	–
ゲイツ	L1、L2	L3	–
ゲイツ R	L1、L3	L4	–
ザクウォーリア	L2、L4	L5	–
ザクファントム	L2、L5	L6	–
ガイアガンダム	L5	L6	陆战パーツ
グフイグナイテッド	L3、L6	L7	–
ドムトルーパー	L3、L7	L7	–
アビスガンダム	L5	L6	支援火器
セイバーガンダム	L5	L6	可变フレーム
フォースインパルスガンダム	L2、L5	L6	–
デスティニーガンダム	L7	L7	Nジャマーキャンセラー
カオスガンダム	L5	L6	高机动スラスター
X アストレイ	L5	L6	Nジャマーキャンセラー
プロヴィデンスガンダム	L6	L7	Nジャマーキャンセラー
レジェンドガンダム	L7	L7	Nジャマーキャンセラー
フリーダムガンダム	L6	L7	Nジャマーキャンセラー
ストライクフリーダム G	L7	L7	Nジャマーキャンセラー
ジャスティスガンダム	L6	L7	Nジャマーキャンセラー
∞ジャスティス	L7	L7	Nジャマーキャンセラー

系统 G			
机体名	升级模块	强化部件	其他部件
デナン・ゾン	L2、L4	L5	–
ベルガ・ギロス	L2、L5	L6	–
ベルガ・ギロス(BV 式样)	L2、L5	L6	–
ビギナ・ギナ	L3、L6	L7	–



胜负师：本期自由谈因为版面的关系，只为大家安排两篇文章，而这次登场的两位作者都不算是新面孔。沉寂了数期的红雨同学本次又瞄上了《天剑》，在体验了《天剑》试玩版后，似乎对本作比较看好。《天剑》试玩版的具体情况请各位读者参看本期迷你DVD的相关影像，配合起来看应该能理解得更为直观。常以短小的随笔杂感在自由谈亮相的张博武同学本次也来报到了，在他的短文中假想的是格斗游戏类型的未来。其实，举一反三，对于当前续作当道的游戏界，"1+1+1"的定理还可以延伸到其他领域，几乎任何游戏类型都面临着相同或相似的情况，而由优秀的原创作品衍生新的品牌也一直是类型游戏爱好者们永恒的愿望。自由谈，期待更多人的参与！（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

粗糙的半成品 OR 诚意与创新之作

《天剑》DEMO版试玩杂感



《天剑》就是一款粗糙的半成品！

这是最近板垣伴信在接受媒体采访时对《天剑》的评价。至于原因，他认为玩家在游戏进行中需要"按提示不断输入一系列的按键命令"的设计，会使人感到不厌其烦。

看来，这位一向"语不惊人死不休"的大牌制作人平时肯定生活在另一个平行空间——在那个世界，传奇作品《莎木》并未开创性地引入QTE系统，当然，这一系统更不可能被《生化4》和《战神》系列"发扬光大，全世界的ACT玩家都只玩一个游戏系列，那就是《忍者龙剑传》。

好了，撇开这位"大牌"制作人的奇谈怪论，咱们去粗取精地领会精神，起码在他看来《天剑》的系统存在较大的问题，以至于会让玩家质疑作品的诚意和完成度。那么，事实到底是怎样的呢？

经过对《天剑》DEMO版的反复体验，笔者认为，起码从目前的情况来看，作为原创作品的《天剑》，其系统在借鉴和综合了众多同类作品系列成功之处的基础上，某些方面有所突破。尽管稍显粗糙稚嫩，但却也显示了充足的制作诚意。

诚意与创新之作？

下面，笔者将对《天剑》在系统上的两个特色设计进行简要分析，以展现作品的创新之处。

1.三种攻击方式的即时切换操作，《天剑》提供了新颖且实用的解决方案

首先还是先简要回顾一下众多3D动作游戏是如何处理武器切换的问题吧！

最初很多作品是无法在实际战斗画面中实现武器切换的，玩家需要进入状态设置画面，当然，读盘是免不了的。后来，类似《MGS1》那种"画面暂停，菜单出现"的形式，实现了相对意义上的即时切换。之后，"《鬼泣》系列"逐步发展起来的按键切换，提供了两把武器即时切换的完美解决方案，一时成为主流。但是，即便到了今天，在3D动作游戏中面对三种武器（或者攻击方式）随时切换的情况，开发者们并没有找到特别理想的操作方式。



当然，目前最常见的处理方式，在理论上是可以实现三种武器随时切换的，我们以《鬼泣3 特别版》中弗吉尔的近战武器切换为例，来进行说明：

我们先把三种模式分别命名为A、B、C模式，下表很直观地说明了游戏实现三者即时切换的方法：

当前模式	按R2	按L2
B	进入C	进入A
A	进入B	进入C
C	进入A	进入B

怎样？看起来似乎挺直观，实际操作起来时，是不是得花一段时间去适应呢？会不会在DMD难度下手忙脚乱呢？

我们再来看看《天剑》所提供的解决方法：

同样还是把游戏中的速度模式（双刀）、范围模式（锁剑）和力量模式（大剑）分别命名为A、B、C模式。在游戏中，默认状态是A模式。当玩家按下L1并按住，则进入B模式；按下R1并按住，则进入C模式；而且，玩家随时松开L1或R1，都将瞬间切回A模式。

对比一下以上两种处理方式，在实际切换操作的便利程度上，后者可谓一目了然，而且模式与按键一一对应的方式，几乎不需要上手过程。这显然有利于玩家在激烈的战斗过程中，有效地避免误操作。

而且，鉴于"Hold式"切换的便利性，《天剑》在防御上做了些小文章，进一步丰富了作品在系统上的独创性。下面笔者将对作品的防御系统加以详细说明。

2.不按键即防御——全新的3D动作游戏防御操作思路

我知道你想起《铁拳》了。而且我还知道你有疑问：没有防御键的3D动作游戏……我站着不动，敌人就奈何不了我了？那怎么可能好玩呢？这又不是FTG，难道敌人的进攻分上下段不成？

事实上，游戏中敌人的进攻并没有细分为上中下段和投技，而是根据玩家所处的模式细分为三种：即敌人身上闪着蓝光时的进攻，玩家需要在普通模式下实现防御；敌人闪着橙光的进攻，需要在力量模式下（也就是玩家按住R1时）防御；至于敌人闪着红光的进攻，则是"防御不能技"。以上设置，正如笔者刚才所说，反映了防御系统与武器切换系统的有机结合。同时，由于这一设置的存在，保证了玩家的防御与敌方进攻形式的互动，显然会使战斗过程更为紧张刺激。

此外，结合作品的创作理念，"不按键防御"的优点表现在以下两个方向：

首先，《天剑》中经常出现"无双类ACT"那种一骑当千的混战局面，而在次世代引擎的支持下，敌方角色AI得到了保证，经常会对主角采取合围策略并积极进攻。如果在这种场面里，选用通常那种主角按键防御后全方位无敌的处理（类似《忍龙》），那么战斗过程的刺激程度和紧张感可能会受到影响。但假如选用只防守正前方的形式，则必然使游戏的杂兵战难度变得不合理——数量远超PS2级别的杂兵从四面八方同时进攻的局面，将会成为试图全身而退的玩家几乎不可能完成的任务。而目前这种有选择的不按键防御，则一方面保证了战斗的爽快感（除防御动作发生瞬间外，主角可任意行动），另一方面有效地避免了消极死防战略的出现。

其次，"不按键防御"使游戏的战斗演出效果更为真实可信。可能是为了让玩家（包括观战者）能够更准确地判断主角是否进入防守状态，多数同类游戏往

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

往在玩家按下防守键时，会让主角摆出把武器横在面前的“防守姿势”。事实上，如果考虑到短兵相接的实际状况，除非是脑袋被奎托斯在大门前夹过10次以上，似乎没有人会明知道对手要防御正前方进攻时，仍义无返顾地向对手展开正面强攻。当然，这种尴尬状况在按键型防御的格斗游戏中也普遍存在。实际上，《天剑》放弃传统的防御操作，采取目前这种不按键防御思路，就目前的战斗方式来说，其实是很合适的设置。

因此，综上所述，《天剑》的系统主干，显然是制作人经过深思熟虑(胜：我看是你小子自己替制作人胡思乱想的吧？)之后的产物，而作品本身，也可以称得上是诚意与创新之作。



粗糙的半成品？

当然，作为一款原创性质的ACT新作，存在或多或少的问题几乎是不可避免的。具体到《天剑》，通过DEMO版的实际体验，笔者发现同类游戏系列在起步阶段存在的问题——如华而不实的废招大量充斥出招表、细节瑕疵广泛存在、视角处理混乱等等，本作几乎一个不落也全都有。下面笔者将以作品的必杀技系统——SUPERSTYLE为例，谈谈游戏有待完善的地方。

在这里有必要先说说同样也是最近刚刚放出DEMO版的《枪神》。

《枪神》为玩家设置了四种级别的必杀技。而操作则分别对应于十字键的四个方向。

其中，玩家必杀槽(通过杀敌得分累积)完全蓄满时，便可以发动第四种，即最高级别的必杀。而当玩家实际按下十字键的下方向时，游戏中的发哥会伴着激昂的配乐，在飞舞的白鸽之间挥起双枪，华丽地毙掉场景中所有的敌人。哪怕场景中只有一个小喽罗，我们敬业的发哥也会不厌其烦地把将所有的特写镜头演出完毕，将当年小马哥的风采展现得淋漓尽致。

这显然就是当年纵版STG中“保险”，因此，即使游戏给了玩家在必杀槽全满的情况下，发动第4级必杀技轰飞场景中最后一个小喽罗的自由，多数理性的玩家(那些有虐杀敌人倾向的兄弟当然不在此列)也不会这么用——与其在已经毙敌怠尽的场景中爆掉4级必杀槽用来耍酷，不如留着在后面的战斗中用来补充体力(1级必杀)、精确瞄准(2级必杀)等。

但《天剑》的必杀系统设置完全就是另外一幅模样了。

1级必杀——泰式按摩。画面表现为主角对敌人施以各类倒地反关节技，经过这番视觉效果像极了“马杀鸡”的动画演示之后，即使大型杂兵也会瞬间毙命。

2级必杀——宫刑现场。主角一旦使出，受袭敌人在两秒中之后就会痛苦地沦为“次世代第一个太监”，而周围的战友，也会被这一残酷的现场演示吓得魂飞魄散，当即溃不成军。

3级必杀——昏天黑地。主角抡起一个敌人，如链球运动员一样，开始做圆周运动，飞沙走石，波及整个战场。DEMO版中，本必杀的效果为当场清版。

听起来挺有趣对不对？但事实情况是，在我们将血槽盘中间的三盏灯都点亮(意味着我们已经可以使出第3级必杀)后，我们竟然只能使用这招“昏天黑地”了——DEMO版操作说明写得很清楚，必杀技SUPERSTYLE的操作方法只需按下○键即可……

对于很多玩家来说，在DEMO版中第一次发动3级必杀的经历可能是非常难忘的，因为新手试图在短短的两场战斗中积攒足够的STYLE POINT并不容易。而当我们逐步摸透了系统，在首战中表现优异，并获得了在第二战伊始就可以释放“昏天黑地”的可能时，我们会失望(没错，那种感觉就是失望)地发现，一阵旋风之后，院子里曾经可能令我们有些手忙脚乱的十多个敌人，竟一个不剩地瞬间全部挂掉……DEMO版仅有的两场战斗，因为这一超级必杀的存在，事实上仅剩一场。

所以说，目前《天剑》的必杀系统，更类似于三级无双槽只能一放到底的“无双类ACT”，想想那该有多别扭吧？

好了，废话到此为止，大家一起期待《天剑》正式版的到来吧。这款被索尼寄与厚望的作品，到底是粗糙的半成品还是诚意与创新之作，这个9月将最终揭晓。

文 红雨

1+1+1+……

七月的下午，敬业的阳光一如既往地履行着将城市变成烤炉的义务。在懒洋洋地将《铁拳5》和《灵魂能力Ⅲ》的片头CG各温习了一遍之后，在游戏的冲动被热浪消磨殆尽之前，我终于放入了《战国BASARA 2》，割了大约一小时的草后我放下汗湿的手柄走到窗前，带着一丝扭曲的快感欣赏着楼下那条舌头已快吐在地上爪子却没法排汗的大狼狗，开始思考一个已困扰自己很久的问题：尽管发展方向相反但为什么自己对FTG的兴趣就像全球的气温一样虽然缓慢但却不可遏止地在改变呢？





“新增XX人物，可选角色达到XX名。”在鄙视越来越市侩的游戏公司已成潮流之时，至少在FTG这块自留地上，这些公司们还是很厚道的，否则制作者完全可以把新人新衣服、新场景、新音乐等等以资料片的形式推出，像“猛将传”那样来个联动，玩新贵请放入资料盘，玩老鸟请放入原盘，要不更省事点直接扔服务器上想要的自己忙活去吧……因此在痛骂自己不知道珍惜开发商的诚意时我常想再过五年十年二十年，FTG会是什么样的？或者，这种游戏类型还会存在吗？

新人物，新场地，新流派，这几乎已成了FTG更新换代的必备因素，当然还有随主机一同进化的声光画影，当某天《VF》、《TK》、《SC》、《DOA》后面的数字突破个位后我们也许将迎来“全系列1XX名可选角色，3XX种以上分支结局，外加1XXXX种丰富道具”这样的“饕餮大餐”。在用我们审美疲劳的双眼浮光掠影地把玩一番后很快我们又将面对“1XX+2名新增角色，3XX+3种分支结局……”如果这就是FTG的未来，我最好从现在就开始节食，以免到时被活活撑死，但游戏制作者们似乎并没意识到玩家们的胃口问题，仍然执着地用自己的家底装点着这条越来越窄的路。

孤高的王者《VF》，以最纯粹的格斗理念努力捍卫着自己FTG金字塔尖的地位，尽管街机投币率和家用机版的销量已开始动摇金字塔的根基。不务正业的《DOA》，从北极到赤道，更多风格的美女，用料更少的服装，更香艳暧昧的场所，以及更夸张的晃动效果，宅男们都拜倒吧，Tecmo大神是永远不会遗忘你们的。华丽的乱舞者《TK》和它的同胞兄弟《SC》，继续华丽地乱舞着三岛家族和邪剑的永恒传说，这根绞索也正在脖子上慢慢收紧……当风间仁在人与魔之间不厌其烦地扮演着化身博士的角色，当某天年龄达到三位数仍龙精虎猛的平八继续卖力地炫耀着他那簌簌作响的二头肌，也许接下来的选人画面里我们就能“有幸”看见那只被风间飞鸟救下的小猫了，为了报恩同时查出将它置于险境的仇人，小猫毅然决定参加第XX次铁拳大会……至于从《魂之利刃》里的愣头青过渡到《灵魂能力》中胡子阿叔的御剑，你就在有生之年慢慢享受被飞刀长矛峨嵋刺轮番虐待的无上荣光吧。

树荫下的大犬有气无力地吠了两声，无奈地展示出了连黄秋生都演不出来的茫然神情，像极了同样身披一串数字刚在掌声与口水的交集中落幕的缩水版E3，毕竟连PSP的身份证都从“1”进化到了“2”。但正如一位朋友所说：“其实除了这些续作之外，我们貌似也没期待过别的什么，或者，我们还能期待什么？”这实在是一个让所有玩家头疼的难解的谜题。

想到这忽然很佩服Capcom，尽管这几个字母所代表的信誉度目前已跌到了负数，但造福更多玩家的勇气却并非每家公司都拥有的。就在我等痴人每天三炷香供着《SF3.3》眼巴巴盼着《SF4》时，兴许觉得这种1+1的小儿科是对其制作人IQ的侮辱，近来被业绩烧得有些飘飘然的老卡干脆利索地扔出了《战国BASARA X》，于是众多“街机饭”懵了，难不成升龙和波动就此断了香火？SEGA大概也傻了，这种摆明了砸《GGXX》场子的事ARC System Works还真敢做？尽管有《Capcom Fighting Jam》之流的前车之鉴，但没有谁敢断言这不会是另一个经典的开始。也许到那一天，所有FTG玩家就都笑了。

文 张博武

Wii世代

Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活



炎骑士

话说雨滴老姐从本期起就要离开编辑部了，作为刚刚转正的新人，我在这里小小地祝福她一下，愿她在新的领域不断超越自己。

从本期起，《Wii世代》栏目就由我接替雨滴的位置，与玛娜共同主持，希望大家多多支持，多多鼓励，今后只要有关于Wii的猛料消息，我一定第一时间告诉大家！

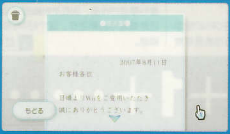


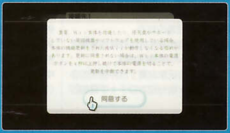
雨滴的离开让我颇为伤感，原本还打算跟她一同购入平衡板练习瑜珈呢，现在看来只能我一个人单练了。

本期的头条消息莫过于任天堂官方从8月7日起开始对全球Wii用户开放3.0固件更新，对于广大玩家来说，这个消息无疑是好的，毕竟许多在2.2版本固件都无法正常运行的跨区游戏有望正常运行了，但谁知人算不如天算，任天堂也开始着手对改机和盗版进行打击了，目前玛娜正对事态发展热切关注中。

瞩目！关注固件升级

自从以美版《超级纸片马里奥》以及欧版《马里奥足球》等若干游戏在改机玩家群体中引起的具有连锁性质的主机变砖事件后，希望任天堂官方推出更新版本的固件升级程序的呼声就越来越高。本月7日，任天堂官方终于正式推出了3.0版固件升级程序（日版主机用户对应3.0J、美版对应3.0U、欧版为3.0E），几乎一夜之间，得知可以升级的玩家们开始奔走相告，国内各大论坛上也出现了大量针对升级消息的帖子，一时间出现了颇为壮观的升级大潮。但事情远没有大家想的那样简单，在进行固件升级过程中，部分玩家在使用原装有线网络适配器连接网络时出现了网络连接不稳定的问题。更为严重的是，一些玩家在为自己的主机升级后，在使用浏览器的时候出现了死机现象，几天之内，声称出现类似问题的玩家越来越多。随后，任天堂官方也公开表示，此次的3.0升级固件的确存在BUG，并且表示将尽快拿出解决问题的方案。值得庆幸的是，任天堂针对本次固件BUG事件的处理动作相当迅速，在问题发生几天之后就公布了补丁程序，不论是此前已经升级过固件的用户还是持观望态度的玩家，都可以顺利地进行升级，这场风波也算就此结束。





但是，对于那些改机的用户，仍然有个不大不小的问题困扰着他们，这回不是变砖，而是有关设置盘的问题。任天堂在公布此次3.0升级程序的同时还向外界宣布，他们将针对目前日益盛行的改机活动进行打击，从现在的情况来看，其结果就是进行新固件升级的改机用户无法使用Wiikey的设置光盘了，但道高一尺魔高一丈，紧接着，网络上又出现了针对此次屏蔽设置盘新固件的解决办法。关于这次好似官兵捉贼般的固件升级与改机破解的斗法，在本期的“软硬兼施”中将会有更加详细的说明，这里就暂且打住。

3.0 固件升级全解



在补丁程序出来之前，玩家之中普遍存在这样一种声音，那就是到底该不该升级，很多对升级持保留态度并且经过改机的玩家担心，任天堂的新版本固件包含有针对盗版该机用户的特殊程序，更新固件版本很有可能重蹈之前X360改机用户的覆辙。不过就目前的情况来看，本次的3.0程序只是仅仅针对Wiikey设置盘进行了屏蔽化处理，对改机用户的打击力度并不是很大，所以升级还是利大于弊的，更何况以往很多让人谈之变色的“造砖游戏”可以顺顺当当的运行了，所以，各位还是大胆地升级吧。



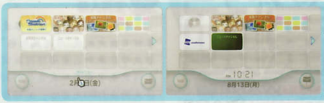


上一期升级教程为大家介绍的是无线连接的方法，这一次借新版本固件升级的光，为大家介绍一下有线连网升级的方法，顺便评测一下由任天堂官方出品的有线网络适配器。这款官方产品的安装方法十分简单，只要将适配器一端的USB接口与Wii主机相应的部分对接即可。升级必备的设备同样需要一台常见的PC和网络的接入。由于是有线连接，所以软操作方面相对无线连接要相对简单一些，省略了较为繁琐的路由器设置。

1.将PC接入网络并启动，找到当前的固定IP地址以及DNS服务器地址并且记下（如果是动态IP则省略这一步骤）；

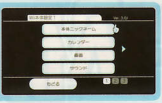
2.将连接此PC的网线拔下，插入已经安装好的Wii专用网络有线适配器的相应端口，然后启动Wii主机，按照上期提示的步骤逐次进入到“インタ　ネット”界面，在“本体情报”中将之前记下的IP以及DNS地址等数据分别输入（动态IP用户免去此项），在随后的MTU值设定的位置输入1450～1500之间的数值，以便于网络连接，随后退回到“インタ　ネット”界面，进入“接续设定”的界面，点击一个未设定的选项并选择“有线接续”，随后便可以按照上期所说的方法进行升级了。使用官方网络适配器进行升级，在同样的网络环境下可以明显感觉出有线连接时升级的速度要比无线连接时快一些，此外，也许是运气好的原因，炎骑士先后对自己的主机进行固件升级和更新补丁的两次连接时均没有出现部分玩家遇到的适配器连接不当的

情况，只是，由于官方产品的价格较高，约为人民币280元左右，所以还是不推荐大家购买了，现在市面上有很多同类型的有线网络适配器也可以为Wii所用，而价格比任天堂官方产品要便宜不少。



◀升级前后菜单界面的变化显而易见。

▶同以往一样进入设置界面后可以在右上角看到固件版本号。





炎骑士

如果此前玩家的主机系统版本只有1.0，那么在接入网络后就会自动出现要求更新的提示，但2.0版本以上的主机则没有这种提示，只有按照上述步骤在系统设置菜单内手动进行升级。

之前在网络上流传，如果主机变为半砖，可以通过固件升级来挽救，但是鉴于之前迟迟没有推出附带高版本程序升级包的游戏，加上半砖无法进入设置界面，导致网络升级和通过游戏升级都遥不可及。本次3.0版固件出现后，凡是之前曾在设置中打开WiiConnect24的玩家都会收到一封来自任天堂官方的升级信件，其中附带了一个升级更新的按钮，也就是说，即便不进入设置也可以连接网络升级，这对于所有半砖玩家来说本来是个天大的喜讯。但是经过本人的尝试（某朋友制造的半砖），点击了更新按钮之后仍然显示系统错误，看来手头拥有半砖的玩家只能等待其他的补救方法了。

经过升级并打上补丁程序的主机，系统主菜单界面出现了一些变化，这其中最明显的就是在日期显示栏的上方出现了时钟显示，此外，网络功能也得到进一步强化，看来任天堂开始针对Wii的网络建设发力了。

近期精彩游戏推荐

露珠的冒险

游戏类型：A·AVG

游戏发行商：KONAMI

日版



《露珠的冒险》是KONAMI推出的一款集众家之长的动作冒险游戏，玩家需要在游戏中操纵一颗露珠在童话般美妙的世界里拯救同伴，并通过露珠的三种形态之间转化来攻击敌人和揭开一系列谜题。游戏时需要将手柄的控制面板朝上，只要朝各个方向作出不同的倾斜，游戏中的角色就会向着倾斜的方向运动。这种独特的操作方式很容易让我们联想到《超级猴球》，如果能够熟练操作，用一连串连贯完美的操作通过关卡是相当有成就感的。



勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔

游戏类型：A·AVG

游戏发行商：Square Enix

日版



既然是作为Wii平台上登场的游戏，那么我们就应该对操作上的任何重大变化有充分的准备，哪怕像这款“《DQ》系列”的惊讶之作。将自己手中的手柄想像成一把剑，挥舞它与各种怪物战斗，这就是本作的精髓。不再有任何需要选择的指令，只需要尽快找到怪物们的弱点，然后毫不犹豫地向它挥剑，杀敌的方法简单明了。没有了回合制的束缚，也不用腻腻歪歪看着角色大摆POSE，直截了当的游戏方式使这款《剑神》成为了“《DQ》系列”中最令人惊讶的一作，试试吧，你会手心出汗哟！



机动战士高达 MS战线0079

游戏类型：STG

游戏发行商：NBGI

日版



什么？你还在玩《高达SEED 连合对扎夫特》？赶快把它扔在一边吧，来试试这款《机动战士高达MS战线0079》，这才是真正属于男人的战斗！高度写实的机械造型和严酷的战场环境是这款游戏贯穿始终所要诠释的。这里没有超能力的基拉大和，如果想在游戏的世界中生存下去，就要懂得战斗的要领。在这款游戏中，敌人的存在不再是简单的摆设，他们的实力绝对不容忽视。如果你渴望体验最真实的MS驾驶，那么就赶快尝试一下这款游戏吧，它会让你爱不释手的。



游戏光环 Gamehalo 影·像·收·录

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

敏锐洞察市场风云变幻 软硬件实用信息综合报道

主持人语

考虑到半月间市场价格波动不会太明显，以实用性出发，本栏目固定板块“市场风向标”将暂停一次，下期将再次为读者朋友带来最新的市场行情报道。个人认为近期最有价值的硬件新闻就是于前不久发售的X360精英版的港版，该版本在内地售价大约在3500元左右。面对接下来如潮的大作，实在忍受不了诱惑的玩家可以考虑一下。

question@UCG.com.cn

HACKER 破解直击 Hacker Inside　PSP实现NDS游戏的模拟运行

早在很久以前，就有高人曾经预言过PSP将凭借其强大的机能实现对NDS的模拟。现在，这个天方夜谭般的预言变成了现实，NDS游戏确确实实的在PSP上运行了起来。



国外的高人将电脑上的NDS模拟器DeSmuME移植到了PSP上，发布了名为DeSmu-0.7.2 base exp. version的PSP自制程序，可以运行于1.50到最新的3.52 M33-2等各个系统版本之上。作者表示，这款模拟器的兼容性与PC版的一样，能够运行绝大部分的商业游戏，但目前放出的只是一个“预览”版本，运行速度还不理想，不支持按键、麦克风、触摸屏等一系列输入操作。

随后，又有新Hacker加入并对此模拟器进行了改进，发布了Unofficial DeSmuME PSP Useless Edition，增加了以下性功能

- **游戏声音可选择开/关**
- **加入输入控制(终于可以控制游戏了)**
- **运行速度提高至3FPS**
- **运行NDS模拟器时强制将CPU提升至333Mhz**

而由于NDS的屏幕由上下两块分辨率为256×192的液晶构成，如果上下排列的实际分辨率为256×384，超出了PSP的显示范围。所以作者将模拟器移植到PSP上的时候将NDS的上下屏幕变为了左右倒置的排列方式，也就是需要将PSP竖立起来才能正常地看到屏幕上的内容。

通过实际测试，这款模拟器确实如作者所说的，能够运行绝大部分NDS游戏，无论是容量高达1Gb的《SD高达 G世纪 交叉火力》，还是中文汉化版的《最终幻想III》都能够正常地载入并运行。

但事实上这款模拟的运行速度却十分不理想，和电脑上目前已经达到较高帧数的版本相比，PSP上第一个版本的NDS模拟器只能以平均6秒1帧的速度运行，也就是0.2FPS，而随后出现的修改版也仅将速度提升到了3FPS，离全速60FPS运行还有很长一段路要走。

而目前尽管修改版实现了按键输入，但该模拟器仍然还未能在PSP上解决NDS的触摸屏的输入的问题，所以许多需要在游戏中使用触摸机能的部分无法继续进行。

另外，由于NDS采用的是半导体芯片进行存档，不同的游戏对应不同的记忆芯片规格和存档大小，而对于这款模拟器，目前似乎还无法正确地识别并模拟存档功能目前还是一个极大的挑战：许多游戏运行后均提示存档错误。

使用方法：

将NDS ROM重名为text.nds，放于__SCE__DeSmuME_Useless文件夹内，启动程序即可自动读取。

按键对应

PSP	NDS	PSP	NDS
○	A	→	↑
X	B	←	↓
SELECT	SELECT	R	R
START	START	L	L
↓	→	△	X
↑	←	□	Y

Wii　任天堂发布Wii 3.0版升级

任天堂于2007年8月7日正式开始提供Wii主机系统新版本升级服务，此次新版本为“3.0”(对应地区不同，日版为3.0J，欧版为3.0E，美版为3.0U)。此次升级除了再次优化了Wii的系统界面，例如显示当前时间等，另外对于购物频道进行了大幅改进，以应对将来更多的在线服务的提供。

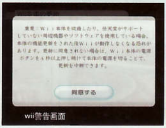
如果玩家的主机当前系统版本为1.0，一旦接入网络就会出现提示要求更新，而2.0以上版本的玩家则需要进入系统设置菜单中，选择“本体机能更新”后才会开始升级。

在本次更新中，任天堂对进行改机的玩家进行了警告：如果你对Wii主机进行了改造(改机)，或是使用了未经任天堂授权的周边设备，那么进行本次升级将由可能导致你的主机无法使用。如果你不想继续升级，可以按住电源键4秒中断本次更新。

这次的升级警告显然是任天堂将针对目前愈演愈烈的Wii直读及改机的泛滥而采取手段的一个标志。但有加装Wiikey芯片的大胆玩家升级至3.0J系统之后，并没有发现主机的哪部分的功能受到的影响，联接网络进入购物频道也一切太平，并且依然可以运行D版游戏，无论是美版还是日版游戏均能在3.0J上正常运行，而运行美版《马里奥足球》也不再弹出需要升级的提示信息。惟独此前可以正常使用的Wiikey引导盘无法被正确读取。所谓Wiikey引导盘其实是一张用于对Wiikey芯片进行设置(如开关全区，更改读盘速度等)和内核升级的工具光盘，实质上是一张NGC自制软件光盘。造成Wiikey无法读取显然是任天堂在3.0系统中增加了对光盘信息的检测或是针对Wiikey进行了屏蔽，但目前绝大多数的D版光盘仍然可以运行则又显示任天堂并未痛下杀手，令人感到不解。

目前，Wiikey引导盘无法使用的问题已经可以通过使用GCOS这一NGC光盘引导工具解决，方法是通过GCOS将Wiikey引导盘和其他NGC游戏制作成一张“多合一”光盘，然后即可在Wii上使用。目前TG777.com上有提供制作好的Wii 3.0系统专用Wiikey引导盘v1.2与NGC游戏专用AR金手指合辑光盘的下载，只需要直接刻盘即可使用。

下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=4099



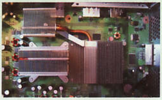
Wii警告画面

X360　改良版X360悄然上市

改良后的X360豪华版已经悄然登陆市场，微软官方随后也正式对外确认了这一消息。当国外玩家对新版X360进行拆解后发现，新版X360除在主板上增加了支持高清画面所需要的HDMI接口，后部增设的额外导热管的散热片以外，其他并没有太大变化，整体结构与之前发售的精英版X360使用的“西风(Zephyr)”主板基本一致。除此以外，新版X360对原先噪音很大的DVD光驱进行了改善，改为使用相对较为安静的明基DVD光驱，同时也解决了困扰不少玩家的划盘问题。不过，根据国外知名游戏论坛NeoGAF与人气游戏博客Kotaku日前同时对上市不久的新版X360主机进行了拆解分析，希望能够针对玩家们关心的焦点问题一探究竟，然而拆机后的结果却不免令人有些失望。新版X360并没有像先前传闻的那样，使用65nm技术生产的新型“猎鹰(Falcon)”芯片。



▲加入了HDMI接口是豪华版一项诱人的改进。



▲现在还不清楚散热片的加入是否就能完全解决三红灯问题。

微软于8月7日对当前XBOX360系统进行了一次升级，当用户接入网络将被强制要求更新，而这次惟一的升级内容就是为第四季度上市的无线吉他提供支持。据悉，在X360上市两周年之际，将会有一次重大升级，提供更多新功能的支持。

PS3　PS3成功运行PS ISO镜像

就像破解后的PSP能够通过主机自带的PS模拟器运行绝大部分的PS游戏ISO一样，现在通过TIFF图片漏洞，国外Hacker成功实现了在PS3上运行PS游戏镜像，目前该引导器还属于内部交流版本，还未正式对外发布。颇具讽刺意味的是，此前PSP上的多次破解都由TIFF图片漏洞引起的……

本栏目内容仅供参考及研究使用。

流行玩艺

为您介绍最前沿的潮流资讯

流行是什么？横井军平创造十字键后，家用主机手柄上的十字键成了流行；SS、PS的CD－ROM取得成功后，光盘载体成为了流行；NDS的触摸屏风靡了广大Light User后，"触摸世纪"成为了流行。在这些年里，不知有多少跟风者站在风口浪尖大声疾呼自己是"时尚流行的代言人"，然则事实显然却是——真正懂得流行的人在引领流行，而大部分人则只是在追随流行而已。一个有理想的人，应当去创造属于自己的流行。

Email: pop@ucg.com.cn　栏目主持：D·S

聆听流行.MP3

《最爱笑的人》



歌手：谭咏麟
发行公司：环球唱片
发行日期：2007年8月7日

整整十年没有发行国语专辑的乐坛校长谭咏麟最近突然发力，其全新国语大碟《最爱笑的人》已在8月7日于全亚洲同步发行。在新闻发布会上，一身休闲打扮出席的谭校长成了名符其实"最爱笑的人"，从头到尾都保持着灿烂微笑。谭咏麟对此张新专辑可谓倾注全力，他不仅请到了著名音乐人陈少琪、小柯、张宇、袁惟仁加盟，还走起了"民族风"，将全国各地许多带有浓厚民族风格的乐器纷纷纳入其中。

最近的老艺人似乎都很喜欢出一些随心所欲的"艺术专辑"：刘德华的新专辑叫《一只牛的异想世界》，因为他属牛；而自称"永远25岁"的谭咏麟此番这张《最爱笑的人》看来也的确是他自己真实的内心写照，一如这首歌的歌词："决心去做最爱笑的人/用青春拼搏一段无悔传说/胜败在拳中紧握坚定的信心/跨越更高天空。"

推荐流行.RAR

一个人的太空舱

首先要声明一点的是，这个太空舱不能飞。但除此之外，它几乎可以满足你想要的需求，要知道，这可是一个极端完善而且包容程度极高的顶级娱乐空间，里面搭载有PC（或Mac），家用游戏机、Wi－Fi、MP3等普及型娱乐功能（附24寸Dell LCD显示器），此外的"硬件"配置也堪称一流，nappa羊皮座椅与超厚地毯组合出来的舒适感觉岂是用"奢华"二字能概括得了的——如果宇航员的太空舱都是这个样子，让我到宇宙里当个一年半载的真·宅男我也乐意。



推荐流行.RAR

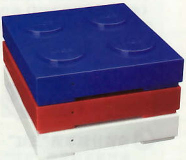
佛珠遥控器



不要误会，这可不是某位数码FAN佛教徒自己DIY的个性念珠，而是一款由俄罗斯设计师精心打造的电视遥控器（莫非佛教在俄罗斯也盛行么……）。当使用者观看电视节目时，只要捻动一个个佛珠，就可以通过触摸感应进行换台、调节音量、改变视频模式等操作。这个遥控器如果再配合上能够藏在怀里的袖珍小电视，那可真堪称是一边布道一边偷懒时的天作之合……

数码流行.PDF

乐高硬盘



乐高家族又有新成员了？非也。表面看上去这是一个乐高积木，但实际上却是一个移动硬盘。它不但与传统硬盘一样方便易用，还具有乐高积木系列的典型特点——用户可以根据需求自行搭配出不同的硬盘容量。你可以将数据存储在不同的硬盘组件中分给其他朋友，也能将所有部件组在一起拼成一个特大号硬盘，一切悉随君便。

数码流行.PDF

智能未来毯

随着科技的不断进步，一千零一夜里阿拉丁与神灯的故事眼下已经成真了一半——现在您看到这块"毯子"可说是现代版的"神毯"，它可以将你想要的任何东西呈现在上面。没错，这款集灵活移动性及轻巧性于一身的显示屏彻底颠覆了以往大家对液晶屏的认识，而让整个数码时代的"薄神话"更加往前迈进了一大步。从现在开始，你可以卷着这块"神毯"前往任何地方，无论你想要看电视或是玩游戏，只要随时将它铺开即可，这个低耗能的魔神会随时听候你的调遣。





数码流行.PDF

"鹰翼"T61

ThinkPad T61是联想面向商务精英最新推出的具有高端性能的笔记本电脑。这个夏季，它带来一阵清凉。充满想象力的联想ThinkPad工程师们从无声无息地飞行的猫头鹰身上汲取灵感，参照猫头鹰独特的翅膀形状改进了散热系统，使T61系列在工作时发出的声音比原来的产品降低了3db，表面温度降低了10%，从而使其真正达到既"安静"又"清凉"的效果，成为最受用户追捧的高性能笔记本电脑产品之一。而惊艳业内的"防滚架"设计也是从赛车中获取的灵感，使其比前一代机型减压效用达到30%，抗压强度提高了20%到40%。正因为坚持"仿生学设计"哲学，联想ThinkPad被誉为"会思考的笔记本"。



栏目主持 多边形

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



最近几天一直在和Soul讨论BD和HD的问题，我们俩都是电影迷，他也在最近购入了PS3，于是我俩对于高清的交流比较频繁。

其实大家也都知道，BD和HD的区别也就是物理载体的区别，影像本身没有什么本质上的区别，无非是编码方式略有不同罢了。但是为什么目前会造成这样阵线分明的格局呢？个中缘由大概也是和各方利益相关，在这个行业里，谁掌握了标准谁就是老大。

最近360新闻比较多，来个短消息大集合吧。

编辑360日记

试玩为王

最近Xbox LIVE上大作试玩更新不断，从《皇牌空战6 解放的战火》开始，陆陆续续有《高达无双》、《枪神》、《生化奇兵》、《美丽的块魂》等即将登场的大作纷纷亮起头彩，据说微软特地扩容了服务器的带宽，以方便众多急不可耐的玩家下载，根据实际体会来看，目前Xbox LIVE的下载速度非常令人满意。

《枪神》里发哥扮演的主角名字读音为“Tequila”，不知道写成汉字会是什么字。这段试玩版挺厚道的，流程也多少能打上十来分钟，而且最高难度和特殊能力也要几个周目后才能开启，游戏下载回来后的当天下午，编辑部的游戏室里挤满了看热闹的编辑，发哥魅力不减当年，呵呵。

《生化奇兵》则更为令人轰动，毕竟之前媒体的渲染已经让游戏披上了无数的光环，就看能不能最后把《光环》拿下了。游戏整个气氛比较阴暗晦涩，但是画面效果尤其是水的效果比较令人侧目，类似魔法的攻击方式也提供了多种可能。看到游戏最后宣传片里更多方式的超能力攻击，估计会满足不少有虐待倾向的玩家吧。（开个玩笑，不要介意）

其实关于试玩，一直有两种不同的说法。其一是，只有对自身产品信心不足的游戏才会放出试玩版，以此来探探市场的口风，如果一片叫好，那游戏就可以马上发卖，如果一片骂声，那游戏推倒重做也不是不可能；其二则正好相反，只有对自家产品信得过的游戏，才会放出试玩版来吸引更多的眼光，希望那些可能并没有考虑过购买这游戏的玩家能在试玩过后掏出自己的钱包。

不管厂商究竟此意何图，对于玩家来说——尤其是国内玩家，一张正版价格不菲，就像买水果之前可以尝一尝一样，有个“试用期”总归是好事。

[文：多边形]

360短消息

X360正式降价

微软官方正式宣布X360主机降价，降价幅度从20美元到50美元不等。伴随着降价的还有一系列“买主机送游戏”的优惠活动，而各大零售商也开始自己的促销，例如在Amazon.com上就出现了599美元的精英版X360套装，除了一台精英版X360外，还附带HD-DVD播放器，以及包括《金刚》和《斯巴达300》在内可选的7张HD-DVD影碟，可谓一次到位。



微软计划取消“三红”

面对越来越多的“三红”投诉，根据一位微软内部员工透露，不少被送来修理的X360并非真正的三红，有些甚至没有任何故障。他们分析认为，少数用户可能是误把视频端子脱落导致的“四红灯”等一类普通故障当成是三红灯而送来修理。微软方面已经意识到了这一问题，甚至计划在日后生产的新X360上取消类似这种四红灯的错误提示出现，以避免更多的混淆和不必要的恐慌出现。

LIVE用户数突破710万

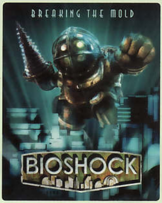
微软官方日前正式对外宣布称，Xbox LIVE用户数已经突破710万。随着X360用户数量的不断提高，通过Xbox LIVE进行下载和联机游戏的玩家也越来越多。到目前为止，X360玩家通过Xbox LIVE进行的各种下载已经累计超过了2500万次。每名登陆Xbox LIVE玩家的Xbox LIVE Arcade游戏平均下载数量在6-7款之间。此外微软官方还表示，到今年年底前还将有100款以上的Xbox LIVE Arcade游戏陆续推出。

《光环3》预订量超过百万

微软近日向媒体公布了《光环3》的预订数量。到目前为止《光环3》的预订量已经超过了100万。这使得这款科幻射击游戏成为了北美史上预售卖得最快的游戏。这一数字也表明《光环3》的发售规模将远超《光环2》。《光环2》在2004年11月16日发售之后在北美地区24小时内卖出了238万份，销售额在1亿3千5百万美元左右。

《生化奇兵》全套官方画集

《生化奇兵》作为近期备受瞩目的FPS大作，其官方网站近日公开全套的游戏设定画集，其精度已经达到了可以印刷的程度，实在是厚道得令人发指。下载地址为：http://downloads.2kgames.com/bioshock/artbookhigh.zip



360成就犯

啰嗦几句



前几天在玩Wii版的《蔚蓝永恒》时，每次收集到一种鱼类资料，不免希望屏幕下蹦出一个“您已解开相关成就”的提示，毕竟这种有收集要素的游戏最适合构建成就系统。相对而言我更希望成就是基于游戏技巧上而不是浪费在游戏时间上的。

本期推荐游戏 《NBA LIVE 06》



难度：★☆☆☆☆
耗时：★☆☆☆☆

如果你是一位篮球游戏爱好者，当你看到本作的成就列表时估计要笑出声来，因为实在是太好了。就算你从没玩过此类游戏，选个强队好好练一天也没有问题。不过有40点成就需要在线取得，而日本方面的消息称本作的网络对战服务将于9月1日中止，所以想捞成就的人赶快上啊！

本期警示游戏 《Over-G》



难度：★★★★☆
耗时：★★☆☆☆

在《皇牌空战6》即将发售的时候，有多少人还记得X360早期的这个游戏呢？之所以说难度高完全是因为游戏的系统所导致的，是好是坏就不多说了，总之够新手忙活一阵子的。至于最后几个需要在地狱难度中达成的成就更是难得夸张，游戏在这里似乎有点故意为难玩家。

读编往来



邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn
通信地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜　插画：阳光成员 无常量

★细心的读者可能已经发现了，这段时间里我们的“游戏动漫园”栏目在杂志上已经连续两期没有出现了，这是由于主持“游戏动漫园”的YULA近期比较繁忙而无暇分身的缘故，不过关注本栏目的读者请放心，从下期开始“游戏动漫园”就要回归了。

★刚清闲了没几天，8月底在德国举行的莱比锡游戏展又将到来。不用说，我们仍然会在第一时间向各位奉献上展会相关报道以及最新的讯息。敬请大家期待。



★在这一期里，雨滴就将离开UCG编辑部踏上自己的旅途了，突然的离别难免让人伤感，但是离别总是不可避免，祝福雨滴一路走好。

★次世代主机的纷争愈演愈烈，经常有读者来信询问编辑关于主机之争的看法。将于8月26日上市的《游戏城寨》第34期有一个关于主机之争的特企——《江湖》，汇集了国内比较主流的看法，其中也有我们编辑的观点，各位读者有兴趣的话可以去看一看。

编辑部 近期流行游戏 What's IN?

隐藏着极大危险的游戏

《铁拳5 暗之复苏 在线》（10人）

网络延迟时，几乎一切相关理论都要推翻。延迟对战需要的完全是另一套战术。

——认为经历过多延迟对战会使水平不进反退的胜负师

最意外的游戏

《旋转泡泡球2》（5人）

Xbox LIVE ARCADE第一神作出了！

——《旋转泡泡球2》提供下载当天，狂喊着这句话的纱迦

最男人游戏？

《高达战线》（2人）

这才是真正的高达游戏，是男人就开扎古！

——玩《高达战线》过分投入的炎骑士

最漫长艰巨的游戏

《荒野兵器 交叉火力》（6人）

这游戏厚道得让人想哭……

——经过40小时游戏时间以为自己快通关，结果发现它才刚开始一半后的玛娜

经常因为一次失足便“GAME OVER”也就算了，最让人郁闷的是连续战斗的中途竟然无法存档。

——经过长期的抗争，最终不得不承认“敌人在几秒中的行动就可以推翻玩家几十分钟努力”的晴天

邮购信息

掌机王SP

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～66辑、第69、70辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol.2，定价25元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。

雨滴de告别

还记得两年前的那个夏天，自己怀着一身梦想踏上他乡的土地，颇有种初生牛犊不怕虎的精神。转眼两年的时间已经过去了，想起昔日的勇气，仍要感谢那时的自己，给了井底之蛙一片开阔的眼界。

加入UCG的大家庭，无疑是我生命中最大的转折，在这里我学会了太多的东西，无论是编辑的专业素质还是做人的道理，两年的经历让我受益匪浅。但路总有尽头，宴席总会散去。我曾以为这里就是终点，却无法算到人生有多少个转折。

在这里我要感谢两年里一直给予我支持的所有人，没有你们无私地支持和鼓励就没有现在的雨滴；同时也要感谢我所有的同事和朋友，两年的时间里一直给我莫大的帮助。

最后，让我们相信，今朝的离别是为明日的重逢做准备吧。



读者万岁

作品名称
《大敌来临》

作者姓名
孙犁

使用软件
3ds max9.0
Photoshop CS2

渲染器
Mental Ray3.5

制作时间
两天



这幅作品的主题我想不出意外大家已经看出来了，那就是《超级魂斗罗》的最终BOSS。小时候的一切都很珍贵，因为这是那个年代独有的，现在找不到了。

希望通过这幅作品使大家感受到小时候的那种感动，还有激情。

最后希望编辑们在工作中一帆风顺！

孙犁

黄俊：在看本期UCG的时候胜负师说次世代一次投入，享用几年！还是比较值的！那如果遇到360三红或者WII升级变砖怎么办捏！

现在是广告时间：这位同学说得很好！所以说我们要多看UCG，多学两招防三红、防变砖的窍门儿，才能将这些不良可能降到最低。



amx74682：小编变形高达的栏目已经N期没登了，我好想看雨滴女仆高达和玛娜女王高达啊！当然有能力的话做个合体技放到DVD上来！吼吼！

本来我想送你一张把高达的脑袋改成水滴再PS女仆装的图片，但是后来觉得太不厚道了，所以还是告诉你事实真相吧。负责画小编高达形象的画师前段时间妄想借着外出旅游的理由远走高飞逃脱我们的催稿，悲惨的是他成功了。不过想看其他小编变形高达形象的读者们不用担心，目前我们已经展开了地毯式搜索寻觅画师的行踪，相信不久之后就能将他捉回来。

上海 康亚珺：本来对于UCG老是在E3、TGS报道中放SHOW GIRL图的方式挺反感的，不过E3现在没有了，却感觉少了什么……

曾经有一份……而我没有珍惜……我希望是，一万年！

请自行在GOOGLE上搜索"大话西游 曾经有一份"。

四川自贡 牟松：我最近在一家游戏店出售的老杂志中，淘到一本总第3期的UCG，觉得原来的杂志真是傻到了极点……

其实我也觉得挺傻的。别说第3期，你就算拿第130期来比，也必定让你惊呼不已。其实道理很简单，你现在拿个9年前的游戏看看，那个画面一定让看惯了PS2游戏的你受不了。所以说，进步是必然的。这里自爆一下：本人刚执掌"读编往来"大权时，满篇的平凡、陈淑芬图往上堆。前几天自己偶然翻到那时的杂志时，那叫一个汗啊……

上海 黄磊：在这炎炎的夏日，我已经没有暑假了。前不久和朋友看了《变形金刚》，虽然因年龄问题对变形金刚没有特别的感情，不过还是有些感动。因为它勾起了我从前的记忆，从这个时空跳到那个时空，突然想起3年前差不多也是这个时候，我有了自己的PS2，也是那个时候我加入到UCG这个家庭中。记得那个暑假购入了PS2，却买不起几张游戏，不过有一个游戏让我愉快地度过炎热，那就是《鱼仔》。现在想来真是伤感，PS2时代就快结束了，PS3、X360、Wii的到来让人欢乐，也给人悲伤。虽然不舍，不过PS2上的好游戏真的变少了啊，还是接受现实吧！

所以这个时候我们要感谢Banpresto、NBGI、Capcom等公司，因为他们即使到了PS2末期也依然奉献了《机战OG外传》、《宿命传说 导演剪辑版》、《战国BASARA 2 英雄外传》等优秀游戏。而TGS上势必还会公布大量新作。而UCG也将继续狠抓PS2这一块，将接下来的大作统统做精做全做好，请期待。

ldakkk：在光盘上看见玛娜姐姐的次数也不少了(UCG，最动漫)，可是我从没见过玛娜姐姐说话，怨念啊……希望10周年特辑的时候能来个未来的声优频道，把小编们华丽的声线秀一秀，完了。

喜欢声优一定知道，声优的声音吸引力往往与其长相成反比。根据这个原理，其实小编们的声音着实一般，所以就不出来吓人了，呵呵。不过最近levelup.cn音乐台谈话节目"LU茶座"开张，有多名编辑成为嘉宾，有兴趣的人不妨去听一下哦！

小光：发现了新小编，炎骑士，不知道哪位小编们能介绍他一下下。

他高傲，但是宅心仁厚；他谦虚，但是受万人敬仰；他可以把神赐给人类的火，运用得出神入化。他究竟是神仙的化身，还是地狱的使者？没人知道，但是可以肯定，每一个人都给他一个称号："火—焰—魔—神！"



[Email] 猛拍一砖

刚拿到合刊，就草草地浏览了一遍内容。当然，第一次细看文字的部分有"读编"，还有"寄语"和多边形的采访内容。但是就在这个时候……也还是让我发现了错误。35页，右下角介绍《银河战士PRIME 3》那儿，你说："操作感觉和《生化危机5》差不多……"难不成你这个火星人是穿越时空回来的？E3都才公布了不到1分钟的CG动画的《生化危机5》，你居然说它的操作手感……而且是用Wii来玩……很好很强大！我拜你为师了！



修电脑耗时最久的读者

林聪：今天因为我在午睡时间玩电脑所以被没收了手提电脑，现在台式又坏了等修好也是猴年马月的事了。今天我在此向UCG众小编告别，不知何时再能给UCG来信，恐怕UCG编辑下次收到我来信时众小编也应该不在了吧。

最偷懒的来信

夏日炎炎，各位依然工作在一台台冒着热气的机器旁我深表同情，因此为了大家的身心健康，不让大家因为我的表扬而热血沸腾以致中暑，本人决定不再赘述本期杂志的优点，请大家理解我的一番好意。

——李伟

最言简意赅的来信

Email：我发现在1-1可以无限续命耶！

（编注：请问您说的是什么游戏……？）

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《灼眼的夏娜》，定价38元；《平野绫写真集+凉宫春日的激奏》，定价38元；《超级机器人大战OGS 完全事典》，定价28元；《罪恶装备X 幻彩绘本》，定价28元；《变形金刚漫画版第一代Vol.4》，定价24元；

《最终幻想 二十周年珍藏画集》，定价28元；《王国之心 光与暗之书》，定价25元；《翼 编年史 幻彩绘本》，定价28元；《反叛的鲁鲁修 黑之皇子》，定价28元；《传说无限2 传说系列全书》，定价28元；《变形金刚漫画版第一代Vol.1》，定价24元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元；《天籁传说》，定价22元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳之奥义》，定价24元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《模魂志》第7～12期，单期定价12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118，Email：acg@vip.163.com

游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第128期、总第132期、总第155期、总第160期、总第161期、总第164期、166–168期、总第173期、177～181期、总第184期、总第185期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第162·163期、总第171·172期、总第182·183期，定价19.6元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮政编码： 730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931–8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

名词解释 绝对领域

穿迷你裙配过膝长袜的角色，在袜子与裙摆之间毫无遮掩而裸露的大腿部分。

有不少读者在看过上期玛娜制作的《DQ 剑神 假面女王与镜之塔》攻略后，对第79页下方提到的一个动漫专业术语“绝对领域”表示出了极大的不解和兴趣，更有读者声称虽不懂其意思，但感觉是非常邪恶的。为还玛娜一个清白，这里特别向大家解释一下这个词的官方权威定义。各位随后便可到你身边喜欢ACG的朋友那边去炫耀了。



游戏之心

天津 刘钊

工作一年了，感觉曾经是个热血玩家的我在不知不觉间变化了不少，以前的自己是个要不不碰游戏，要不就在最短时间里把它通关的人，以前的自己可以为了一个喜欢的游戏奋战到深夜，可以为自己最喜欢的《VR战士》考虑都不考虑就买上几个原装摇杆，可以在考试前仍然为了练出一个对战用宠物而耗时间，可是现在似乎一切都变了。

自己很幸运，到了单位，找到了一位游戏同好，而且是现有机种除去PS3全制霸。这对于我这种只有PS2和PSP的低端玩家来说简直是像看到了自己崇拜的偶像一般，结果听到了那位老兄的游戏取向，我无语了。DC、NGC，都是买来从来没动过，只是为了收藏，PS2最主要就是玩《GTA》，Xbox的盘买来试了能玩就没再动过，PSP我基本就没看过他怎么用（曾经用PSP听过相声看过小说），也就只有X360碰的比较多。

这是一年前的情况，现在的情况是，他依然是他，我也一点点变成了他，自己碰的游戏越来越少，甚至以前感觉绝对不能放弃的神作也就那么回事了。自己还是很想玩，但似乎有心无力了，做个成年人真好，但是如果能做个可以支配自己时间，可以让自己睡到自然醒，让自己有时间去适当放松的成功成年人自然是最好，但愿自己能做这样一个成年人吧，在这之前希望我还保有一颗游戏之心。

编注 随着年纪增长和工作的压力，想要完全放松去体验一款游戏会变得越来越困难，懒得碰的游戏也越来越多，这些都是正常的，其实玩不玩游戏不是最关键的，能够体会到乐趣才是最关键的，所以大可不必为此担心。

另外，关于这封信，其实和这期星夜的编辑部落有异曲同工之妙，只少了一句“数钱数到手抽筋”而已。

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供
以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第20～24辑，定价14元。《游戏光环DVD》第1、3、4辑，定价9.8元；《游戏光环DVD》第9～11辑，第14～18辑，定价12元；《游戏光环DVD》第20、21、25、26辑，定价8.8元；《游戏光环DVD》第27辑，定价9.8元。《游小说》第3～6辑，定价9.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931–8674805，Email：gamers@263.net。

跑题跑得最顺畅的来信

近期小P无大作啊，郁闷的说。拿出《FF II 复刻版》想学人家怀一下旧，执料被它BT的遇敌率吓倒，强忍着玩了大概2/3的剧情之后，终于抵受不住“波士易打小兵难熬”的荼毒……我还是接着看《明朝那些事儿》的好，话说“当年明月”的遣词造句能力还蛮不错的，赞一个先！

——457784569

最粗心的读者

应援搅和三人众 赤红：趣图投稿，前些天看到有玩家做出小P的国旗壁纸，心想我这没小P的难道就不能在DS上爱国一回吗？刚好这几天入手了黑角的硅胶套+保护壳的配件。计从心生，用相片纸打印了小P的壁纸，剪下后置于夹层中间，就成了我的个人国旗限定版DSL。花费2RMB，爱国与个性兼顾，我等穷人也有我等的尊严与荣耀！

（编注：请问……您信上说到的照片在哪里？）



最无亲的来信

我最喜欢多边形了！他的发型很难令人联想到他是GAME达人！可他就是搞这个的，有什么办法捏？

——dingshen hao

由184期《变形记》回忆起的有趣事件

云南 x53770880：那时电视信号不稳定，会出现相邻两个频道串音的现象。

某天，一个台在放《变形金刚》，另一个是电影《上甘岭》，我自然是在看《变形金刚》了。记得好像是威震天和声波在对话。突然威震天嘴里唱出了“一条大河波浪宽”，我愣了几秒，切台过去一看，一个女战士看样子是在唱歌，但发出来的声音却是声波独有的腔调……

现在想想，这场面还真是诡异哦！

是有这么回事儿。当年邻居玩“小霸王”的时候，用我家的电视可以收到画面，自己没得玩的时候，可以过过干瘾。不过邻居要是玩得不好，我可比他还急，有时候还去教育他两句：“那个地方应该这样……”



小编寄语

努力工作，拼命玩！

Editor's BBS



◆“好男”要演《网球王子》无疑是惊天一雷，让一群二十来岁的成年人演初中生……算了，不管了，这片子绝对不是什么好货色。

◆《大剑》动画开始走原创路线了，不知道后面怎么编，漫画倒是同步进行，但狮子王这个大帅哥就这么仆了真可惜，而且动画版的声优也太不有名了吧。

◆最近闲情的直播贴一下子突然多了起来，看得那叫一个爽，突然看到一个帖子是说楼主三叔的，不过为什么我看到“三叔”这个词立刻就想到了泰坦呢……(泰坦：看什么看，没见过帅哥啊！)

◆生命本身毫无意义，只有死亡才能让你了解人性的真谛。



☆最近整理自己的图片库的时候，无意中翻出了自己在一年前画的机械设定图，是根据某某机体修改而来的原创机体。自从来编辑部工作以后，每天的工作几乎都被排得满满的，好不容易等到截稿之后，身心疲惫的我却只想睡觉。唉，掐着指头一算，足足有大半年没有画画了，数位板被放在角落里，上面积了厚厚一层灰尘，看来不能再这样下去了，这期杂志做完之后一定要痛痛快快地画画，而且是同样很久没有进行的机械设定创作，嗯，就这么决定了。

★观望了几个月的数码相机，一直徘徊不定，索尼的T100性能不错，但无奈身边已经有好几个同事已经入手这个型号，对于一向标榜与众不同的本人来说，这款相机只能被无情地排除到考虑范围之外，幸好近期又看好佳能的IXUS 950 IS，综合性能同索尼T100比起来虽然互有出入，但也相当不错，如果没什么大的变故，目标基本上就锁定它了，看来钱包又要瘪下去了。



☆最近宿舍楼下开始施工，每天一大早就开始咣咣咣地凿个不停，巨大的噪音简直让我快要发疯了，看来截稿后的“睡到自然醒”计划肯定要泡汤了。



◆最近比较特别的一件事就是和女友在家玩《无双大蛇》，因为自己上次玩这类游戏还是《真352》。两人分屏合作玩其实比较有趣，就是有时候会找不到北，因为两个角色的指针是一样的，常常会因为迷路而贻误战机，Game Over。说起来这也是动作游戏，说起来我也是一个动作游戏玩家，为啥就是和这类游戏八字不合呢？不过次世代上的《真355》看起来好像有那么一点合我胃口，也许会试试。

◆《旋转泡泡球2》终于在Xbox LIVE上出现了！啧啧啧，不愧是X360的“装机游戏”的续作，虽然游戏的画面变得没有以前顺眼，不过系统上的调整的确是让这个游戏更加好玩了！

◆为了表示对野兽特维斯的支持，在新赛季来临之时购入了曼联的32号球衣，说起来这居然是我的第一件俱乐部球衣。天盛垄断了英超，这已经够让人烦了，更烦的是他们居然把苏东和李元魁这对黄金搭档给请了过去，这是我最喜欢的一对足球解说搭档！明明每周都有，却又看不到！我想看英超啊！

◆下期关注游戏：《枪神》。想成为发哥的跟我来啊！



〓《死神BLEACH》的剧情架构开始越来越商业化了，本来已经超强无比的“十刃”居然还有隐藏的“归刃”形态，这个套路已经逐渐步入了《龙珠》后期双方无限提升战斗力级别的后尘。久保带人老师，请慎重。

〓Wii版的《生化危机4》又通了三遍，把NGC版、PS2三版(欧版、美版、日版)的累计时间算起来，我在这款游戏上花费的时间大概已经快300小时了吧，虽然还比不上Wii版佣兵模式全通的Gouki，不过也足以小小自豪一下了。(注：Wii版的全屏制导激光枪果然爽！)

〓“涨得好啊！最好涨到10万，超越香港、超越东京、超越纽约……”星夜对深圳地价的评价着实精辟。既然不是给老百姓用的东西，那就干脆再绝一点，让人们彻底断了念想算了。对于现在的年轻家庭而言，昂贵的教育基金与糟糕的医疗保障远比高不可攀的房价要来得更加现实。



◀据说这款Kuleiya“仅售”15000日元，《大剑》果然是一把杀人不见血的刀啊……



Ⅰ家里来了几个亲戚，结果被我全都拉去电影院看《变形金刚》了。此时影片已临近下线，但电影院里居然还满员，我们只能坐在很靠边的位置上。这样的片子，看一遍真是不够！

Ⅱ今年的斗剧很精彩，格斗游戏比赛看网上直播，对于自己来说还是第一次。除了《KOF98》国人最强论得到了证实外，《铁拳5 DR》里几个使用安娜的高手表现异常出色，也让我对这个角色有了全新的认识。

Ⅲ当我兴高采烈地把《疯狂出租车3》放入X360，却发现无法运行。一查Xbox游戏兼容列表，还真没有CRAZY开头的游戏。微软的大老爷们，让X360多兼容一个游戏会死啊？

Ⅳ特别声明：胜嫂语录从本期开始变为不定期连载。但语录收集工作本身不会停，并会把它变成范围更广的“本期语录”，有兴趣的读者朋友也可以提供。

Ⅴ[本期语录主角：某小食店老板]我在一间小食店吃东西，突然发现碗里头有只苍蝇，便质问老板。老板笑答：“怕什么？我这100度的开水下去它还有活路？”



▲规则无用，最狂最速！



本期主题：电影与音乐

1.事实证明挑食确实是不好的行为，几年前我不喜欢奇幻世界观，于是对《哈里波特》和《魔戒》选择性无视，前些日子无意在电视中看到播放《哈里波特》，一看之下就中了招，将前几作全部找出来挨个看。经过这件事后我终于悟了，好看的电影不一定大多数人都说好，但是大多数人都说好的电影一定是值得一看的(—_—！)可惜这个道理我悟出的太晚了。

2.一友声称自己分不清《魔戒》、《哈里波特》和《蜘蛛侠》的男主角，我开始觉得很好笑，虽然以上三人个个都是圆方脸，大眼睛，雪白干净的典型，换句话说就是长得很正统，天生好人脸，但是特征还是很容易辨明的。但是经过了将三人普通现场照反复对比之后，我悲哀地发现自己也开始不太能分清他们了……

3.诚挚向各位推荐《荒野兵器 交叉火力》的OP，该曲维持了系列音乐一贯的高水准，胸中有西部之情的玩家们不妨听一听。



★这期高兴的事儿还真不少，一件件地说吧！首先是和几个N年没联系的大学同学联系上了，大家混得都还不错，不过有几位实在太“心宽体胖”了……相比之下我毕业后6年仅重了20斤，实在是一个奇迹了……

★最近有一位老玩友来找我玩，许久不见的他对游戏已经没了当初的感情，倒是转行搞起拳击来了。虽说身上已经是伤痕累累，不过看他实在是乐在其中的样子。

★8月9日，终于看到了《灵魂能力Ⅳ》里的索非蒂亚。作为个人最喜欢的游戏角色，当她的形象在每代游戏中公布时对我来说简直都有如节日。记得回想起2代(2003年3月14日)和3代(2005年9月30日)的情景，真是恍如隔世啊！



★相比之下8天后看到的Wii版《灵魂能力传奇》中的索非蒂亚造型就太令人失望了。本来Wii版的故事情节中索非蒂亚还是未婚少女，按理说应该是比4代中的造型还要美丽得多。结果个人感觉还远不如当年DC版，看来Wii版也就能期待一下原画了。

★最近抽空回了家乡一趟，虽然只有短短几天，但自己还是尝到了梦寐以求的火锅，现在算算时间，如果要想再吃到如此正宗的火锅，估计就得等到明年春节才行了(T_T)。

☆自从3个月前实行饭后散步计划以来，目前已经小有成效，除了体重减少3公斤外，每天的精神状态和工作效率也大大提高，果然有规律的生活才是保持身体健康的王道啊(握拳坚定状)。

★虽然之前几部电影的评价还有褒有贬，但最近的《哈利波特与凤凰社》却被大多数人奉为了“系列最让人失望的一作”，不过即使如此，晴天还是在电影院里看完了这部155分钟的电影。如果要说本作最大的失败之处，估计就是魔法院对霍克沃茨的教学干涉让整个电影的基调过于沉闷，而以往最吸引大家眼球的魔法大战在整个电影中占的比例还不到5%，如果不留意你几乎很难找到电影的高潮在哪里。

☆最近每天都在和《荒野兵器XF》较劲，那种抓狂的感觉绝对不亚于动作游戏高手遇上《极魔界村改》，眼看较期待的《龙骑士的咏叹调》即将推出，看来要将本作通关又不知道会是明年的哪个时候了……





□在长江边生活了二十余年，打小就知道在长江里生活着白鳍豚，虽然无福亲眼相见，但一直引以为傲。可惜随着人类在长江上的活动越来越频繁，白鳍豚的数量自50年代后就急速递减，终于在8月13日被一个由6国科学家组成的联合调查组遗憾宣布在整个长江水道中再也找不到一头野生活体白鳍豚。白鳍豚是过去一千五百年哺乳类生物进化过程中，第四种人类知道的完全绝种的生物，而另外三种是在17世纪消失的。为白鳍豚默哀，为熊猫担忧，为人类感到悲哀。

△上周在电脑城闲逛的时候无意中收到几个电影DVD的限量版，价格超便宜(相比原价而言)，尤其是《辛德勒的名单》、《E.T二十周年纪念版》和《金刚 制作日记》，原版包装且都未开封过，简直是极品中的极品啊，赚了赚了！

○这期杂志上市的时候，德国莱比锡GC07游戏展也开始了，由于E3的改革，GC07是今年第一个真正意义上的大型游戏展会哦，相信会有不少猛料爆出，请各位期待下期杂志的详细报道！

×levelup音乐台谈话节目“LU茶座”开张，幸运成为第一期嘉宾，还希望大家多多支持这个栏目，已经预定有玛娜、纱迦、胜负师、一刀等人将陆续走入播音室，敬请期待！



▲与主持人无双MM在播音室，别看笑容满面，其实播音室很热很闷……

第一期访谈录音下载地址：
http://www.tg777.com/levelup/user/fangcun/lu_teabar_01.mp3

★上个星期终于看完了《求婚大作战》，心中不禁感慨万千。有些东西你花再多的时间精力也无法得到，有些事情只有无法弥补后你才知道有多重要。

不过，我倒是想尝试一下自己究竟能做到何种地步，哪怕最后证明一切都于事无补也所所谓。至少十年后我能告诉自己：我已经为此努力过了，所以，我不后悔。

◆竟然和很软的妹子互通不良同人，我真是堕落了-_,-

■今天写小编寄语的时候才猛然发现，这已经是我来UCG之后做的第101期杂志了，日子过得还真快……





★今日被同事指证是宅男，虽然16否认但还是充满爱的写了《大宅门 宅文化解析》(内容见本期特企)，难道真的是“旁观者清”吗……

★虽然16在8月份少了一款期待作，但《龙穴》延期绝对是好事，强烈期待这款备受争议的作品。

★9月开始就到了次世代游戏丰收的日子了，现在16最希望听到的消息就是SCE拿下了万智牌的版权……

★《大众高尔夫5》继续修炼中，现在16最好的成绩是初级阶段的18洞赛打出负9杆的成绩，自我感觉还是可以的。



▶虾，原谅我在特企里说了你的坏话吧……

前一个雨天去买PS3用的PS1/2记录卡转接器，回来时被大雨拍到路中间，天气预报中所说的那个叫什么布的台风正在擦过我们的城市。我过马路的那段时间里，风向变了好几次，雨被吹得漫天飞散，在路灯的光影下像水彩笔画的杂乱却透明的斜线填充着整个空间，我当时想，这效果做得太逼真了，这是CG还是即使演算？我是这路上惟一的行人，会不会是个和剧情无关的NPC？主角如果看到这个场景，会不会走到我面前按调查键？在迟疑的这一瞬间，对行人的绿灯已经消失，车流开始移动，速度越来越快。飞驰而过的汽车溅了我一身水，我下意识地向后躲避，手上一放松，旋风立刻卷走了我的伞，雨从四面八方打来，我感到上身在几秒钟内立刻湿透，心想我可怜的转接器完蛋了(事后发现居然还能用)，我的Walkman还在运行，此刻播放着古老的歌曲“突然忘了挥别的手，含着笑的两行泪，像一个绝望的孩子，独自站在悬崖边……”我听着断断续续的音乐，像身临这个MV的现场，风声、雨声、汽车的噪声，在那个雨夜带给我一种奇妙的想要留住的感觉……直到我的Walkman进了水停止工作(晾干了居然还能用)，我才开始继续过马路，在雨中一溜烟跑回自己的宿舍……



●PS3的《多罗》中有一个类似“脑白金”的小游戏可以与人上网对战，就是这个游戏燃起了与火云同住的那些家伙们的对战热情。瞬时间住所之内喊杀声四起，众人捋胳膊挽袖子轮番出战与人对战，最终全部可耻地败在了一个7岁小孩子的手中，随后喊杀声便成了痛骂网络延迟影响自己发挥。顺便说下，这个游戏自身的等级越低，在对战中的题目就越简单，Lv1时大概就是1+0=?此类的题目……

●玩了《J联盟》后对《PES2008》的期待愈发强烈了，此游戏发售后就再也不用忍受用X360手柄的十字键玩实况的痛苦了，网络对战的胜率也会高一点吧。



8月双雄先睹为快
试玩评测报告

进入八月下旬之后，大作级别的游戏将会如潮涌一般扑向次世代平台，尤其是X360平台的表现尤为抢眼。在潮涌来临前夕，Xbox LIVE就开始为这场游戏风暴造势，并且陆续放出了吴式大作《枪神》和匪夷所思的《生化奇兵》。这两款游戏都是由虚幻引擎3打造，都有着自身独特的个性，下面就为各位玩家送上这两款大作的试玩评测报告。

文 ACE 飞行员 美编 木仙

虽然《枪神》晚于《生化奇兵》几日发售，不过游戏的试玩版却是率先推出。在吴宇森和周润发这两位华人圈内响当当的大名感召之下，编辑部第一时间登陆 XboxLIVE，火速将游戏试玩版下载下来。谈到《枪神》我们就不得不谈到《马克思·佩恩》(Max Payne)，这款“子弹时间”系统的缔造者就是因为出色的表现了吴式电影的精髓，在当年一炮而红，获得了多项大奖。不过游戏的二代因为缺乏创新而相对初代来说暗淡了许多。如今吴宇森亲自出马，邀请来发哥，再配合当今先进的图形技术又能将这类游戏推向一个什么高度呢？这就是我们试图在 Demo 中要初步寻求的答案。

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

枪神	Midway/Tigerhill	STG
X360 Stranglehold		美版
预定2007年8月27日	多人在线	59.99美元
无应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上

PART1 先谈画面

游戏画面属于那种典型的虚幻引擎 3 画质，主要特征就是场景中环境色调普遍浓重。在这里不得不说说游戏中对人物脸部的刻画，无论是发哥还是众多 NPC 简直可以用丑陋来形容，即使是过场动画，对人物的刻画同样十分僵硬。人物整张脸看起来就像是一张壳，毫无弹性感觉。他们要不就是没有皱纹，一旦要表现皱纹那就像是一道道疤痕。

试玩版关卡选择了在香港进行，重点就是要表现香港破旧城区的“脏乱差”，游戏在这点上表现得不错。场景构成还算复杂，没有让人体会到太多刻意摆放的感觉。由于场景还原的是自真实世界，我们会不自觉将所看到的一切与真实世界比较一番，这样一比游戏画面当然就暴露出了诸多不足。最主要的视觉冲击力不够，起码在试玩版中是这样，而游戏后期关卡将更加富有想象力一些。《枪神》所宣传的最大卖点就是场景的破坏效果，这一点在试玩版中表现得尤为突出。场景中 80% 的物品可以被破坏，而且损伤程度还会有不同程度的变化。比如水泥支柱可以被枪打得最后暴露出里面的钢筋；水果摊上面葡萄、西瓜被发哥一屁股坐成了水等等。这些效果在过去许多游戏中也出现过，只是在《枪神》表现效果更好一些，表演次数更频繁一些，场面更大一些。总的来说，《枪神》在画面表现上算是用心，但和顶尖作品比起来没有一项能够拿出来炫耀的。



◀有时候觉得游戏中的发哥长相还过的去。

PART2 四种特殊技能

《枪神》的试玩版流程时间比较长，差不多要 15 分钟，而且试玩版中有一个阴险设定，就是只有完成“Very Hard”难度才会开窍全部特技。所谓特技就是利用手柄的十字键，在战斗中进行按键发动的特殊技能。其中包括补充体力、精确射击（消耗两格气槽）、子弹无限（消耗两格气槽）、白鸽（消耗四格气槽）。其中最具表演性的，同时也是本作原创要素就是“白鸽”特技，发动后不但出现发哥乱舞射击的慢动作特写，而且一旦发动保证将场景中的敌人全干掉，敌人越多特写时间越长，放飞出来的鸽子自然也就越多了……根据发哥手持枪械的不同，所摆出的 POSE 还会有所差异。相信每个人看到这一桥断是都会发出开心的大笑，估计没有几个人会觉得这是帅吧。“精确射击”完全就是《马克思·佩恩 2》中射击特写的变种，发动后除了时间变慢外，还允许玩家在一定时间内指引子弹落点，敌人中弹后还有特写镜头。根据被击中的部位，敌人会作出相应的挣扎动作，特别是裆部被击中后……发动“子弹无限”特技后画面会变蓝，一段时间内所有枪械无需 Reload，随便开枪。《枪神》中出现的这四种特技并不算标新立异，可能就是“白鸽”给人印象深刻点。

▼试玩版中，几乎每块区域都有走光管的特殊互动动作。





▲“特技”被显示在画面左下方，关机后试玩版先前获得的特技将不被保留。

PART3 特殊战斗

在游戏中会出现了两场发哥躲子弹的特殊战斗，这种战斗就像是对《黑客帝国》中尼奥躲避子弹镜头的模仿秀。当发哥进入特定场景后会被敌人包围，剧情后会自动进入特殊战斗模式。这时，玩家和敌人的子弹速度都会变得连弹道都看得一清二楚。玩家利用手柄左摇杆躲避敌人子弹的同时，还要利用右摇杆移动准心射击。这个特殊战斗考验的是玩家大脑的协调能力，如果在这个模式中被敌人子弹击中将会受到极大的伤害，一颗子弹起码要费掉 1/3 的体力。该模式可以被看成是《枪神》中的提神小游戏，虽然看起来有傻傻的感觉。



▲这就是“特殊战斗”画面，发哥正在一边躲子弹一边射击……

PART4 更高难度，更多乐趣

之前我们提到了游戏中的四种“特殊技能”，再配合上传统的“子弹时间”（慢动作）系统，在普通难度下，《枪神》玩起来显得比较混乱，几乎不需要什么章法，这点令我很失望。但当我们进行游戏的高难度后才初步体会了游戏的系统魅力。四种“特殊技能”和“子弹时间”在高难度下显得有用了许多，因为只有蓄积足够气槽才能发动特技，所以这时玩家就需要尽量提高战斗评价，这样气槽升得才快。每次战斗评价会用五角星表示在屏幕左下方。比如直接爆头、打落建筑物品干掉敌人，发动子弹时间射击等都是提高评价的好方式，倘若将这些要素结合起来评价会更高。这样做使得战斗变得更加有条理，敌人凶猛的火力也让游戏紧张起来。发哥不能再像过去那样是个傻个莽夫，多动脑子巧妙干掉敌人的乐趣会更多一些。

©2007 Midway Amusement Games,LLC.All rights reserved.

BIOSHOCK

生化奇兵	2K Games 2K BOSTON	FPS
X360 Bioshock		美版
预定2007年8月21日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

伴随着欧美各大游戏媒体给予的惊人高分（目前本作的平均评分为99%），现在，《生化奇兵》就犹如火山喷发一般，它所带来的高温已经波及到了我们周围。如果你是一个美版游戏爱好者，那必定会被这股炙热灼伤。《生化奇兵》带给你的不仅仅是惊人的画面，一些你很少涉猎的主题，如：反乌托邦、启示录、海底都市销魂城（Rapture）等都会倾斜到你的面，无数个未知就像影子一样跟随着你，好奇心会驱使你去搞清楚这款游戏到底希望表达什么。玩《枪神》就等于是看场热闹，而当你放下X360的手柄，人离开《生化奇兵》的世界后，你的心却还会留在那里。问：什么能改变你对传统FPS游戏的认知。答：《生化奇兵》。

一切从坠机开始

试玩版一开始，玩家就被浸泡在海水中，四周燃起的熊熊大火和远处正在慢慢下沉的飞机残骸都会逼迫你赶紧寻找求生的出路。这是一幅很有感觉的场景，你可以感觉到海水的冰冷，主角的无助，时不时飞溅过来的火苗仿佛都在告诉玩家，担心《生化奇兵》的画面简直就是多余的。游向不远处的一座高塔，塔内巨大的红色横幅上清晰刺绣着“No Gods，No Kings，Only Man”，惊慌中乘坐上这里的小型潜艇，玩家终于见到了闻所未闻的空想主义国度——销魂城。独特的建筑风格与强大的光影效果，这一切都将带给玩家最震撼的视觉效果。《生化奇兵》同样是利用虚幻引擎3打造，然而它在画面表现上比许多同样是利用虚幻引擎3制作的游戏要成熟得多。既然在海底，自然离不开水，而《生化奇兵》在对水的刻画上更是养眼。游戏中有一段描写玻璃通道中突然涌进大量海水的画面，为了能够仔细观看这段美景，我们居然冒着生命危险停住了脚步（其实没有危险）。在上世纪五、六十年代的老式唱片机和爵士乐背景音乐衬托下，一切场景都是如此细致的呈现在我们面前。用一个词形容：颓废美。《生化奇兵》仅用画面就完美演绎出了销魂城繁华的过去和病态的现在。能够站在《生化奇兵》的世界中展开探索的旅程，对于玩家来说是这是一种可遇不可求的体验。



▲火海，但烧不死人。



▲“人定胜天”信仰横幅。

靠什么活下去？

《生化奇兵》是FPS游戏，游戏在操作上比其他FPS游戏要简化了许多，清晰的提示让游戏很容易上手。你的敌人是那些已经被“基因竞赛”毁掉的人们，无论男女早就成了追求强化自己身体和智力的疯子。为了能够活下去，或者说是活久点，本能逼迫你不得不加入到这场疯狂的战斗中，你要争夺的是一种被称为“亚当”的物质。除了开枪射击外，游戏的与众不同还在于引入了和战斗紧密结合的超能力。超能力在试玩版中只有放电和放火球，仅仅是普通展示，不过效果已经相当理想。游戏的主角拥有一双极为粗壮的手，每次需要补充能力槽时，都会看到主角痛苦地给自己注射基因异变剂。销魂城是一座病态城市，无论你采取什么方式干掉你的敌人都是为了获得他们身上的金钱、注射基因异变剂、加血道具等物品。游戏中的敌人个个都是只会歇斯底里的疯子，他们惊声尖叫向你冲过来时只会让你对他们产生下毒手的欲望。《生化奇兵》有一套完美的武器改造和超能力升级系统，这套系统是整个游戏乐趣的灵魂所在，可惜在试玩版中玩家体会不到的升级的过程的。在通关后的演示画面中我们可以看到一段关于游戏的超能力演示宣传动画，游戏蕴藏的巨大魅力请在游戏正式版中体会吧。



◀试玩最后阶段得到一把“芝加哥打字机”。

Big Daddy与小萝莉

身穿潜水服的Big Daddy已经成为了《生化奇兵》的标志性人物，而他身边手持巨大针管的小萝莉又是怎么回事情呢？丑陋的小萝莉在销魂城中四处荡着，实际上她们的生存目的就是采集死尸上的亚当，并透过自己身体特质对亚当加以纯化的“机能生物”。对，小萝莉就等于是一个移动的亚当小仓库。身穿潜水服的Big Daddy存在的意义就是保护小萝莉，无论是谁，只要敢动小萝莉一下，必将遭到Big Daddy最残酷的打击。Big Daddy不会主动攻击玩家，但你要惹急了他，他也绝不放过你。制作小组表示：希望玩家在游戏中当对这群基因改造小萝莉实施抢夺时，产生来自人性深层中对于加害无助者的内心抗拒。（纱迦：杀害小萝莉让我有种为民除害的快感。）试玩版中玩家只能观看一段Big Daddy虐杀市民保护小萝莉的片断，并未和Big Daddy交手。因为与Big Daddy交手将是《生化奇兵》一段重点内容，据说销魂城每个区域将会有3个Big Daddy，血腥的战斗也会随着游戏的进行而变得越来越激烈。请记住，Big Daddy可不是好惹的。



▲试玩版未出现的动人画面，潜水服大叔对小萝莉无边的疼爱。



▲仔细搜索场景中的一切，甚至包括尸体。

从《生化奇兵》试玩版中，玩家能够很清晰地察觉游戏制作人自我表现的欲望，以及他强烈的精神活动和制作热情。试玩版仅仅只能算是游戏冰山一角，游戏接下来的精彩将完全超越玩家的想象力，当读者拿到本期杂志时《生化奇兵》已经推出，有条件的玩家请立刻开始游戏吧。

© 2007 2K Games.All rights reserved.

文 邪魔天使　美编 Yuki



第五章 夜想曲

（上接第184期）

“啊，不玩了不玩了。”维奥拉把手中的扑克向桌子上一扔叫道。

“说什么啊，维奥拉姐姐，你不是第三名么。”比特安慰道。

“那可是铜牌啊，也不错了。”沙尔莎也在旁边附和。

“你们两个是想跟我吵架是不是？这里可只有三个人，三个人当中第三名是什么意思你们不会不知道吧？还说什么铜牌，哼。”

“我们不是那个意思啦，沙尔莎你也说说话啊。”

“是啊，如果上年纪的姐姐不在……”

“喂！”比特赶紧阻止沙尔莎这个大嘴巴，她又不是不知道维奥拉最恨别人说自己是上年纪姐姐。

“哎呀哎呀，看我这张嘴，如果没有维奥拉姐姐，我们可是很无聊啊。”

“哼，你们两个，什么时候关系这么好了。算了，下次再说吧。”维奥拉起身走出了房间。

“唉……”比特叹了口气，对沙尔莎说道，“沙尔莎，你也放点水好不好。”

“这句话我应该对你说吧。”

“呼……来巴洛克已经有一星期了，基尔巴先生和船长到底在干嘛啊……”

“是啊，我对扑克已经厌烦……”两个小孩子无聊地摆弄着桌子上的扑克牌同时叹了一口气。

“如果等他行动已经晚了，现在已经有十几个人因为矿封药丧命了，如果不把元凶除掉这事绝对无法解决。”基尔巴对库雷谢特说道。

“还是要发生战争吗？我还想要比多收更高明一点呢。如果我们的想法都那样，那这样的争执只会无限延续下去，而且将精力集中在这件事上就会掩盖其他重要的事情，结果就会出现自己到底会陷入什么局面的问题。其实我本人倒想与他交战，但这不是单纯的谁胜谁负的问题，这样的话我们就像是小孩子吵架一样，你不觉得丢人吗？”

“将事情一件件剥开，结果不管你是不是相信，但那就是真相。反正我不相信库拉贝丝是间谍，现在想起来我觉得是那个时机太好了，所以才造成她的死亡。与不相信自己相对的却很相信库拉贝丝，其实你也不是一样吗？我只是不想你跟我犯同样的错误。”

“我知道……很早以前就察觉到了，我的身边有弗尔特的间谍。”库雷谢特说道。

“什么！到底是谁！”基尔巴急问道。

“基尔巴，你能不能让我一个静静地想一下？我想作出我自己的答案。”

既然库雷谢特说到这个份上基尔巴也不好再执意追问下去，他向库雷谢特微微点了点头算是鞠了一躬走出了房间。

“赛蕾娜缇……你到底是哪一边的人这不是问题，事实上你所说的是正确的。我知道你和华尔兹伯爵有关联，你的职责一定是不想让巴洛克发动战争是吧？如果巴洛克进攻那就麻烦了，所以华尔兹伯爵才把你送了过来，但反过来说现在却有让巴洛克进攻弗尔特的意思，你越否定战争我就越深信不疑。但我知道因为这个理由而否定战争是不可能的，我并不是完全反对你，只是我察觉到的时候向微急曲求助的大义就毫无意义了。是的，已经没意义了，现在一定要找到新的解决方法。对吧，赛蕾娜缇……”

“哟，波尔卡，你怎么在这里？”来到庭院里呼吸一下新鲜空气的维奥拉一眼就看到波尔卡在院子里漫无目的的闲逛。

“啊，我就是随便走走。”

“对了波尔卡，你相信咒语啊什么的吗？”

“嗯？是啊。”波尔卡不知道为什么维奥拉会问这个问题。

“好，我教你一个方法，来，跟我学。”维奥拉伸出右手，除了小拇指其余四指微微弯曲，而将小指翘起来，“就这样对着你喜欢的人，这样的话你们就能相亲相爱的哦。”

“真的吗？”波尔卡兴奋地问道。

“很有效哦，下次见到阿尔格雷特你试试？”

“维奥拉姐姐你真讨厌。”波尔卡红着脸急忙跑开了。

“真是个害羞的姑娘。”维奥拉露出了一脸的坏

阿尔格雷特



年龄：16岁
武器：剑
声优：下野宏

在利塔尔丹特港町活动的小偷，但阿尔格雷特这样做的理由是为了获取钱财向贫民区的孩子提供食物。即使知道自己做得不对，但阿尔格雷特却无法弃贫民区孩子们于不顾，虽然有时候行为比较粗暴，但却是一个具有正义感的少年。阿尔格雷特因为对贫富差距悬殊的世界感到不满而外出旅行，在途中遇到波尔卡后被其吸引，决定帮助她改变充满绝望的宿命。阿尔格雷特代表着音乐元素"快板"。

笑，突然他看到了基尔巴的身影，"哟，基尔巴，会议结束了？"

"没，这种重要的决定不会那么简单就能定下来的。"基尔巴叹了口气。

"既然这样明天不如在巴洛克城分散转转。"

"我可没听说有这样的事。"基尔巴笑了起来。

"是啊是啊，是我自己想的。对了，你就不能去要点特权？拿出点勇气，也许有效。那个……"维奥拉不知道如何开口，但最后还是问了出来，"那个……那两个人关系真的那么不好？"

"一般般吧。"基尔巴知道维奥拉问的是哪两个人，他笑了笑准备离开，这时维奥拉偷偷地翘起小拇指对着基尔巴的背影。

"对了。"基尔巴突然转过身让维奥拉吓了一跳，"那个人……你有没有？你知道我的意思。"

"有啊，不是一直在一起么，马尔科，来。"那只可爱的小松鼠一蹦一跳就跳上维奥拉的肩。

"呵呵。"明知是敷衍自己，基尔巴也不好说什么。

"库拉贝丝、法尔赛特……啊，这次我又是三人中铜牌……"看着基尔巴离开的背影，维奥拉苦笑了一下，"算了，找那两个小鬼出气去！"

"哟，真少见，维奥拉姐姐居然主动要和我们打牌，我还以为你会生气呢。"比特和沙尔莎像看稀罕货似的看着维奥拉。

"嘿嘿，我发现铜牌其实挺适合自己的，何况悠闲的日子到今天为止，明天就要出发了，这是基尔巴说的，磨蹭什么，快点发牌。"这次维奥拉的心情终于开始好转了起来。

第二天，基尔巴告诉众人库雷谢特正在考虑今后的打算，而在结果出来之前还需要一段时间，趁这段时间大家不如在巴洛克周边地带逛一逛。反正闲着也是闲着，再加上北方的雪景对于很多人而言是如此稀奇，大家也同意这暂时的休憩。来到城外牡丹雪之森，众人发现了一座不高的塔，于是决定进去看看。

"嗯？刚才好像有人进去了？"一个一闪而过的人影引起了波尔卡的注意，但由于太快她也没看清到底是什么人。

"不会吧，这地方怎么会有人呢。"阿尔格雷特倒是没察觉什么。

"是吗？我觉得应该是名女性。"波尔卡虽然有些疑惑，但还是相信自己的眼睛，为了确认这件事她走进了那座塔，不过来到塔顶，也没见到一个人的踪影。

"奇怪，我明明看到有人进来了。"

"哟，没想到你们真的来到巴洛克了。"一个女性的声音从众人的背后想起，来者不是别人正是华尔兹伯爵的手下隆德。

"哇，还真的有人。"比特惊呼道。

"波尔卡，你在门口看到的是这个人？"阿尔格雷特问道。隆德身上散发的危险气息已经让阿尔格雷特警觉起来，他本能地将手放在了剑柄上。

"是吗，好像有点不一样。"波尔卡说道。



"我找那个女孩有点事。"隆德指着波尔卡傲慢地说道，"如果老老实实交给我也许不会让你们有什么伤害。"

"我不会让你那么做的！"另一个声音又从旁边传来，对于所有人而言这个声音太熟悉不过了。

"法尔赛特！"看到来人波尔卡惊讶无比，看来刚才看到的人应该就是她了。

"抱歉，让大家担心了。我以为我永远都赢不了库拉贝丝，我以为无论我怎么努力都追不上她，我即使变成让人讨厌的女人，但她依旧是面带微笑，当我察觉到的时候我却逃跑了。但是也许有一个可能性，和她能够对等的一个可能性……那就是打倒你！这次我不会再逃避了！"

"不错嘛。"隆德向法尔赛特赞许道，但语气中更多的是轻蔑，"居然有人能查到是我杀的。当初我们就想从你那儿挖出微急曲的情报，现在也不晚，你愿不愿意代替库拉贝丝为我们工作呢？反正你们的头儿马上就要死了，你不用担心自己是间谍的事情泄漏出去。"

"呵呵呵，哈哈哈……"法尔赛特不怒反而笑了





波尔卡

年龄：15岁
武器：伞
声优：平野绫

特奴特村位于利塔尔丹特港町附近的小山丘上，波尔卡和母亲一直居住在那里。波尔卡以贩卖从特奴特村特产的花朵中抽取的"花封药"维持着生计。但最近"花封药"被政府承认的便宜药品"矿封药"所打压而滞销。波尔卡则因为拥有重症之人才能够拥有的魔法而不被村民们信任，在遇到肖邦以后，波尔卡想用仅剩不多的时间去帮助这个脆弱的男人。波尔卡代表着音乐中的"波尔卡舞曲"。

起来，突然她的眼神变得极为犀利，"就因为有你这样的家伙在库拉贝丝才会有那么悲惨的命运，我绝不会原谅你，像你这种随意践踏他人的人我绝不会手下留情！"

"有意思，那就来试试看吧。"隆德挑逗性地笑了一下。

女人的战争是可怕的，法尔赛特将自己的愤怒全部撒在了隆德身上，当她的莉拳击在隆德的心口时隆德怎么也不敢相信这个女人的拳法居然如此厉害。

噗，一口鲜血从隆德的口中喷了出来，渐渐地她瘫倒在地。

"基尔……"看着自己青梅竹马的好友法尔赛特不知说什么才好。

啪！一记响亮的耳光扇在了法尔赛特脸上，这始料未及的一掌让众人大吃一惊。

"笨蛋……"基尔巴一把将法尔赛特抱在怀里温柔轻抚她的背，这时法尔赛特才能痛快地哭出声来。

第六章 离别曲

"你真的要跟我一起来吗？"看着眼前这个女子，库雷谢特认真地问道。

"是的。"赛蕾娜缇回答道，"说到底，巴洛克与弗尔特对立我也有责任，如果我再早一点……"

"不用自责了。如果我向弗尔特无条件投降你留在巴洛克不会有事，而且这样一来至少他会进攻巴洛克，你还执意去吗？"库雷谢特虽然已经知道了赛蕾娜缇的身分，但他知道这个女人绝不是一个坏人。当他质问她的身分时，赛蕾娜缇并没有否认，而是回答得很干脆。

"我会向华尔兹伯爵进言，现在能救你命的只有我了。"

"谢谢，但恐怕结果还是一样，只是时间延长了一点而已。"一朵雪花打在了库雷谢特的脸上，他不禁打了个寒颤。真好笑，已经习惯了巴洛克寒冷的自己现在居然感到冰寒刺骨的寒意。

"也许，我再也不能回来了。"看着巴洛克的王





城库雷谢特有些伤感地说道，此次一行前方凶多吉少，加上两国长久的积怨与华尔兹伯爵的残忍，库雷谢特已经有了必死的觉悟。

"再见了，我的故乡……"

"到底到哪去了？"

"是啊，也不在赛蕾娜缇的房间里。"巴洛克城的主人不见了，这事非同小可。所有人找遍了城里所有的房间都不见库雷谢特与赛蕾娜缇的身影。

"基尔巴先生！"大臣喘着粗气叫住了基尔巴，"不好了，库雷谢特殿下和赛蕾娜缇小姐都不见了。"

"这下麻烦了……"基尔巴皱紧了眉头，他有种不祥的预感。

"不在？那我们再找一遍。"阿尔格雷特说道。

"不用了。"基尔巴阻止了他，"我看他是前往弗尔特了，这家伙一定是为了拯救巴洛克想牺牲自己。"

"基尔巴先生，这是传送门的钥匙，请你一定要找回殿下。"大臣慌张地从怀里拿出一串钥匙将它递到基尔巴手上，现在只能靠他们了。

"我明白。即使到弗尔特投降他也会没命，华尔兹可不是这么简单的人物，大家准备出发。"

基尔巴话音未落所有人就已经开始准备起来，在简单收拾了一下之后他们前往传送门准备前往弗尔特。从传送门来到一处遗迹，但现在可不是观光的时候，大家的心都系在了库雷谢特身上。

"哇。"一出阴暗的遗迹，前面却是一片葱郁的草地，顿时舒缓了一下所有人心中的压力。一座充满了异域情调的小屋建在了草地的一角，一位老妇人正杵着拐杖向他们走来。

"我就知道你回来，波尔卡。"老妇微笑着对波尔卡说道，她的语速不快，口齿清晰，说的每一个字都铿锵有力。她的眼睛明亮，没有普通老年人那样的浑浊，一看就是个充满了智慧的人物。

"你怎么知道我的名字？"对于这位从未见过面的老妇人能立刻叫出自己的名字，波尔卡有些惊讶，在她的记忆力从未有过与这位老妇人认识的记录。

"好久不见了，上一次见到你都是好几年前的事情了。啊，就好像是昨天发生的事一样，也像是几百年前的事。"老妇人自言自语地说着，仿佛沉浸在过去的回忆之中。

"你认识？"维奥拉小声问波尔卡。

"不认识……"波尔卡摇了摇头，她看着这个老妇人很是疑惑，"难道我们在哪里见过面？"

"不是哪里，就是在这。"老妇人说道，"在这神社前抽签的只有你一个人。"

"这儿？但我是第一次来这里的啊。"波尔卡越来越糊涂了，忽然她想到了什么，"老奶奶，你为什么知道我的事呢？"

"这事即使我说了你也不会明白的，而且就算你明白但命运已经无法改变了，这次你倒是按时来的，看来路上没碰上什么麻烦。"好像是在对波尔卡说，但又像是自说自话，老妇人这神秘的样子让众人更加不明白了。

"对了老奶奶，你在这干什么呢？不会是等波尔卡来就是你的工作吧。"阿尔格雷特有点调侃地问道。

"你抽的大凶的签……"

"哎，婆婆你知道会抽什么签？"比特好奇地问道。

"是啊，我知道。我的工作就是看那些签是不是很好地绑在神之树上。"

"神之树？"

"在这屋子的后面有一棵树，这棵树真正的名字是切罗之树，它在这里已经有数万年了。就像是时间停止了一般，这棵树既不会成长也不会枯萎，所以这里的人都称它为神之树。"

顺着老妇人所指的方向，大家看到一棵树长在神社后面，这棵树不高，最奇怪的是上面居然没有一片树叶，而在树枝上似乎绑满了东西。

"来吧，抽一支签，这样你就知道老太婆我说的是真的还是假的了。"老妇人向波尔卡示意去前面的木箱里抽一支签。

"波尔卡姐姐，怎么办？"比特关心地问道。

"我要抽一签。在做之前就知道结果，这样的事情也太奇怪了，抽签的话要在抽之前不知道结果才会对未来抱有希望。"波尔卡深深吸了一口气将手伸进木箱从里面抽出一张签。

"好了，去神之树那里吧，如果是坏签就把它绑在树枝上。"老妇人对波尔卡说道。



本名弗雷德里克·弗朗西斯科·肖邦，1810年出生于波兰，有钢琴诗人的美誉。身体羸弱，很敏感，妹妹艾米莉娅因为肺结核逝世给他带来了沉重的打击。阿雷格雷特和波尔卡所在的世界是他的梦中世界，对此他经常感到困惑，而在波尔卡身上，他看到了妹妹艾米莉娅的身影。

"这样就会把坏运气消除掉？"波尔卡将信将疑地走到神之树下将纸打开。

"这、这是……"看着签上的内容波尔卡大吃一惊，她抬头仔细看着树枝上的签，让她惊讶的是每一个签上写的都是大凶。再看了一眼签上所写的，波尔卡反而笑了一下，转身走出了神之树所在的庭院。

"如何，波尔卡姐姐？"玛齐关心地问道。



“咦，那个婆婆呢？”波尔卡忽然发现那个老妇人已经没了踪影。

“对啊，刚才还在这儿的。”众人这才发现不知何时那个老妇人不见了。

“老婆婆，你在哪！”比特向四周大喊着，但毫无反应。

“比特，不用喊了，你喊她也不会来的，她应该没必要再待在这里了。”波尔卡说道。

“对了，签抽得如何？”阿尔格雷特问道。

“和那个老婆婆说的一样。”

“算了，别放在心上，不过是抽签而已。”法尔赛特开导波尔卡道。

“走吧，再待下去已经没意义了。”波尔卡向众人说道。

岩石山，矿封药的产地。随着离弗尔特的越来越近，库雷谢特的心情也越来越紧张。说实话，他知道自己这一去十有八九是不可能活着回到故乡了，他已经做了最坏的打算，但他现在担心的并不是自己而是自己国民。说实话，按华尔兹伯爵的性情，库雷谢特实在没把握他能否放过巴洛克，这个外表像个天真小孩的少年心里所想的谁都猜不透。

“穿过这个山丘接下来就是下坡了。”赛蕾娜缇对库雷谢特说道。

“是啊，马上就要到弗尔特领地了，之后我们最好别暴露身分，小心为上。”

“喂！”看到前面两个熟悉的背影，阿尔格雷特老远就喊了起来，看来他们连夜赶路还是值得的。

“你们怎么来了？”对于所有人的出现赛蕾娜缇有些惊讶。

“看来比我预想的要快啊。”库雷谢特倒是一脸的平静，这一切早已在他的预料之中。

“这是怎么回事？”阿尔格雷特质问道。

“你们为什么要追来呢……”赛蕾娜缇叹了一口气，原以为不想牵连任何人前往弗尔特，但她还是低估这几个人的执着。

“你们瞒着巴洛克的人走了，不知道大家有多担心吗？”这次连波尔卡也有些生气了，身为一国王子，就这样不出声响地离开，如果让国民知道了那会引起多大的影响，她无法想像这个以冷静沉稳著称的巴洛克王子为什么这次会如此冲动。

“巴洛克……巴洛克已经无条件投降了，只要我亲自去，我想华尔兹伯爵一定会明白这次我是真心诚意前去谈和的。”库雷谢特苦笑了一下。

“你这个笨蛋，你这样不过是羊入虎口！”即使是自己的好友基尔巴也不禁骂了出来，“华尔兹可不是蠢货！”

“但如果我为他求情应该能救他一命……不，即使用我的生命去换也行……这是我惟一能够找到的恕罪的方式了。”赛蕾娜缇说道。

“但是这样华尔兹就会轻易攻陷失去王子的巴洛克，连傻子都会想到的结果为什么你却看不清？”阿尔格雷特真怀疑库雷谢特是不是吃错药了，这么简单的道理也想不通。

“啊，那是……”忽然比特惊呼了起来，空中传来一阵有节奏的拍打声，有一群黑点在向众人所在的方向靠近，当那群黑点越来越大时所有人才发现居然是一群飞龙。

“它们会攻击我们吗？”见如此阵势波尔卡有些害怕。

这时一条看上去颜色比较深的龙飞到了阵形的前方，上面似乎坐着一个人。



库拉贝丝



年龄：24岁
武器：细剑
声优：园崎未惠

微急曲组织的成员，虽然作为组织成员的时间不长，但其强劲的实力得到了其他人的肯定。库拉贝丝对人亲切很容易让人亲近，但有时却显得很神秘，虽然她与基尔巴是恋人关系，但她却很羡慕法尔赛特与基尔巴是青梅竹马的朋友。

“你们在这里待机，雷加德，跟我下去。”让人意想不到的是来者居然是华尔兹伯爵。

“这、这怎么办……这么多，我们完全没胜算。”沙尔莎抱着头在原地打转，她还从来没见过如此庞大的飞龙部队。

“怎么办，基尔？”法尔赛特看着基尔巴想从同伴那里得到指示。

“稍安勿躁，我们装着听他们的要求争取时间，然后再细作打算。”

“好。”法尔赛特点了点头，随时作好了攻击的准备。

“哟，大家好，你们特意到弗尔特来，照顾不周真过意不去。”华尔兹伯爵邪魅一笑不禁让所有人不寒而栗，不知为何这个少年给人巨大的压迫感，明明年纪不大，看上去还如此天真，但让人感到很不舒服，特别是他的眼睛，深不可测，与他的眼神接触，只感到一股寒意穿透身体。

“华尔兹伯爵，我们巴洛克无条件向你宣布投降，我不想让我的国民陷入在战争的恐怖之中。”这个时候最冷静的还是库雷谢特。

“真是一个为民着想的好王子，但是你有什么东西能证明你说的是真的？如果没有那可不好办啊。”雷加德狐假虎威阴阳怪气地说道。

“我站在这里就是证明，我将自己交给弗尔特，作为交换，我希望你们不要加害赛蕾娜缇以及在这儿的这些人，当然，还有我的国民。对于你而言，有用的只有我，不是吗？”

“华尔兹伯爵。”赛蕾娜缇这时也站了出来，

法尔赛特



年龄：22岁
武器：拳套
声优：半场友惠

微急曲成立时就作为基尔巴的得力干将与他共同战斗，喜欢照顾他人，连组织内的许多女性也非常爱慕她。对基尔巴法尔赛特是有那么一点点感觉的，但由于两人是青梅竹马的好友所以一直没说出口，而对库拉贝丝则有些想法，时而有冲突的言行发生。

“为了不让巴洛克有什么进一步举动，我一直在监视他们，现在我知道了他们对弗尔特是持肯定态度的。我一直觉得这是正确的，但现在我发现我错了，无论是进一步还是原地不动都解决不了问题，我觉得大家都有必要退一步。”

“所以巴洛克让步了？”雷加德问道。

“是的，我们站在这里就已经是最好的证明了，比进一步相比退一步更加需要勇气，让我们与巴洛克携手一起前进吧，如果还是这样互相仇视对双方而言都是百害而无一利的。”赛蕾娜缇说道。

“好了，对于我而言，现在巴洛克的威胁什么的已经没有必要去关心了。当然，对于巴洛克的王子我更是没什么兴趣，我现在感兴趣的是那个女孩。”华尔兹指着波尔卡说道，眼中露出贪婪的神色，“把那个女孩给我我就保证你们的安全。”

“当然，我们会好好对她的。”雷加德说道。

“骗子！你那花言巧语骗不了我！”一听雷加德这么说沙尔莎就生气，要不是当时听信了这个臭老头的话她才不会被关进牢里，就这一点沙尔莎对雷加德的成见颇深。

“对于我们而言那位姑娘身体的健康情况是很重要的，我们当然不会把她送到牢房里，也不会让她生活得不自由。”雷加德冷冷地说道，完全不把沙尔莎放在眼里。



“我知道该怎么做了……”波尔卡冷静地向华尔兹伯爵走去。

“波尔卡！”阿尔格雷特正要阻止但波尔卡向他摇了摇头。

“别担心，这不是什么坏事。”波尔卡向阿尔格雷特微笑了一下，“从特奴特村里出来我就已经决定了，能让我这为时不多的生命为大家做点什么这就是我旅行的目的。”

看着波尔卡那张微笑的脸，所有人都欲言又止，阻止的话想说，但却无法说出口。

“真是个诚实的孩子，我都想把你收入我的麾下了。”华尔兹伯爵啧啧赞道。

“不要去！”阿尔格雷特还是忍不住想上去把波尔卡拉回来，但飞龙拍打着翅膀扇起的强风将他阻止在了原地。

“小心自己的举动。”雷加德威胁道，“难道你想破坏这来之不易的和平吗？”

“这边请。”华尔兹和雷加德从龙上跳下来，华尔兹很有绅士风度地向波尔卡做了一个请的手势，而雷加德转过身从怀里拿出了什么东西。

“……”虽然华尔兹伯爵面带笑容，但怎么看都让人感到不安，波尔卡犹豫了一下，但最后大义还是战胜了恐惧。

“怎么样，雷加德？”华尔兹对背对着他的雷加德问道。

“正如华尔兹大人所想的那样。”雷加德手中的阿果果发出了耀眼的光芒，然后他将阿果果放入装有矿封药的瓶子里，药的颜色立刻发生了变化。

“那光……”虽然雷加德用身体挡住，但阿果果的光还是被所有人看到了，比特对那光太熟悉了，与此同时一股不祥的预感涌上他的心头。

“很好……”华尔兹赞许地向雷加德笑了笑，但当他转向波尔卡时脸上露出了凶光。

“呀！”华尔兹一巴掌将波尔卡打倒在地。

“雷加德，把这女孩带走，记住，别伤着她了。”华尔兹向雷加德命令道。

“可恶！”突然发生的变故让所有人始料未及，华尔兹的粗暴举动让阿尔格雷特怒火中烧，他立刻拔出了剑准备将这家伙大卸八块。

“除了这个女孩之外的人都没用了，就让我陪你们玩玩吧。”华尔兹伯爵也抽出了自己的佩剑。

一交手阿尔格雷特才发现自己小看了眼前这位少年，原本以为身为贵族的华尔兹会的只不过是些花拳绣腿，但实际较量才知道华尔兹并不是个软脚虾，他的每一招都足以致人于死地，而且出招干脆好不拖泥带水。

“这家伙不一般……”阿尔格雷特觉得自己的手心已经沁出了汗水。

“想什么呢大哥，不是还有我们么。”比特摆弄着手中的黑管枪对阿尔格雷特说道。

华尔兹伯爵再强但无奈双拳难敌四手，在众人的围攻下很快就被打倒在地。

“接下来就是这老头儿了。”阿尔格雷特用剑指着雷加德说道。

“可恶……看来只好出此下策了。”雷加德将手中的矿封药全喝了下去。

“什么！”雷加德的举动让所有人都大吃一惊，没想到雷加德会投鼠忌器喝下了整瓶矿封药。他痛苦地怒吼着，身上发出了诡异的紫气。突然他的身体开始膨胀将衣服都撕成了碎片，可怕的硬甲遍布了雷加德的全身，很快一个完全看不出人形的巨大怪兽出现在了所有人面前。

“呜……”怪物发出了巨大的吼叫声，它扇动着翅膀掀起了强劲的气流，在咆哮声中众人被气流吹倒在地。

第七章 英雄

“唔……”阿尔格雷特甩了甩头让自己清醒过来，他向四周望去其他人也并不好过。刚才雷加德变的那只怪物已经没了踪影，但很快他就发现情况其实并不是很好。

“那个洞是什么？”阿尔格雷特的眼前出现了一个扭曲的漩涡，就像是要将一切吸进去一般，“是那家伙打开这个洞穴的？”

“嗯。”波尔卡挣扎着站了起来。

“你没事吧，波尔卡？”阿尔格雷特急忙关心地问道。

“谢谢，我没事。”波尔卡给了阿尔格雷特一个安心的笑容，刚才不过只有一些擦伤，涂点药就没事了。

“那就好。”阿尔格雷特悬着的心这才安定下来。

沙尔莎



年龄：8岁
武器：太阳之轮
声优：金井美香

出生于阿果果村的少女，说话的语气很有个人色彩，由于生活在一个自由的环境，所以有时候说话很直，不知道有什么失礼之处。但是因为本人可爱开朗，所以没有人会因此而讨厌她。作为队伍中的活跃分子起到了调节气氛的作用，她的笑容总是会给人带来快乐。





“接下来怎么办？”比特问道。

“那还用说，进那个洞！”话音刚落阿尔格雷特就冲进了那个扭曲的旋涡，基尔巴向法尔赛特耸了耸肩也跟了进去。

当众人来到漩涡之后的世界时眼前的一切都让人感到不安，这里有城市，但人却没有实体，只是以幽灵的形态出现。

“这是哪……”看着周围那些奇怪的现象，波尔卡茫然了。

“那家伙用巨大的力量把空间扭曲了，不能再这样下去了，得赶紧找到那家伙。”阿尔格雷特也觉得心中一阵不安，不知是环境使然还是目前的情况所逼，这种违和感毫无来由地从心中涌出。

肖邦沉默不语地跟在所有人后面，出现这样的情况是他从来没有想到的，在这个扭曲的空间里感觉不到丝毫生命的气息。

“你要去哪里？”忽然一个红色的修女幽灵叫住了肖邦，肖邦停下了脚步看着这个奇怪的灵体，并没有发问。肖邦的沉默似乎并没有让修女停下来，她依旧滔滔不绝地说着。

“那个已经在顶上了，那个马上就要吞噬身体了，就让那个这么下去可以吗？对停留的沙子已经厌倦了吗？对不会流动的风已经不满足了吗？这个世界是不需要时间的，时间只会让事物腐烂，即使这样你还执意去吗？你想自己去让时间流动吗？如果这样那你就去吧。你真的可以可以动摇时间吗？如果你觉得你有那个职责那你就去尝试一下吧，我会为你默默祈祷的。”

一切都是梦。肖邦这样想到，但现在事情已经向着不是原本以为的方向发展了，一切都要有个结果，是时候改结束它了。

“肖邦先生？”看着肖邦呆在那里一动不动，波尔卡关心地问道。

“啊，我没事。”波尔卡的叫声将肖邦拉回到现实。现实？真好笑，什么是现实现在自己还不清楚呢，肖邦自嘲地笑了笑。

“走吧。”

面前是一座巨大的高塔，肖邦轻轻地推开门，塔里面灯光灰暗。

“这里面有我要寻找的答案么？怎么……”肖邦觉得忽然周围暗了下去，自己陷入了一片黑暗之中，他不禁有些害怕起来。

真好笑，这不是自己的梦么，有什么好害怕的？

“那是……”肖邦的眼前出现了基尔巴和法尔赛特的身影。

“肖邦先生，你说这个世界是你的梦中世界，这是不是太离奇了？”基尔巴问道。

“不知道，但我的确是在波兰的华沙出生的，我记得很清楚，是1810年。”肖邦摇了摇头说道。

“华沙？波兰？我从来没听说过有那样的地方。”法尔赛特说道，“而且那个年号也是，好像个死板的设定。”

“对了，你不如这样想，其实一切都是相反的，这里才是现实世界，而华沙所在的那个世界才是梦里的世界？”基尔巴说道。

“对啊，我和基尔从小一起长大，我们可是好好地活着的哦。”

“但很遗憾，这个世界的确是场梦，是彷徨在死亡深渊边缘的我的一场梦。”

“真的是那样吗？”法尔赛特笑了起来，“我们可不是在演一场早已决定了故事情节的戏的演员哦，至今为止我们所做的事情都是按我们自己的意识去实行的。”

“不错，即使是梦，也是由自身去决定即将发生的故事，在这一点上梦与现实并没有区别。”肖邦说道。正因为在这一点上没有区别所以才让人产生了迷惘，才让人产生了不安。

“比特你真的很喜欢照相机啊。”这次出现在肖邦眼前的是比特、波尔卡和阿尔格雷特的身影。

“是啊，我对我而言可是跟我生命一样重要的东西啊，这是父亲留给我的惟一的东西。”比特说道，“看到它就会让我想起我的父亲，但不仅仅是这些，我父亲将照相机交给我的时候说了，这台照相机是特别的，它会根据使用它的人照出不同的照片。”

“当然不同啦，如果是高手的话肯定会照出更好的照片了。”听比特这么说，阿尔格雷特觉得有些滑稽。

“当然不是。”比特立刻反驳，“虽然我不是很明白，但这台照相机会照到一些看不见的东西。”

“你是说它连心灵的照片也能照得出来了？”阿尔格雷特问道，忽然阿尔格雷特惊慌失措地大叫了一起来，“哦哦哦！比特，你肩膀上有什么东西！”

“别侮辱爸爸的照相机，大哥你真讨厌！”比特完全无视阿尔格雷特的话怒视着阿尔格雷特。

“怎么啦，比特那家伙，不就是开个玩笑嘛。”阿尔格雷特摇了摇头，自讨没趣了一番，他自己也觉得很不好意思。



与阿雷格雷特一起生活的少年，是个面包小偷，他称呼阿雷格雷特为大哥。手中的照相机是父亲惟一的遗物，虽然年纪小很矮，但他并不喜欢别人说自己的小孩子。性格开朗活泼，考虑事情也不会太深入，但有时他的直觉却能够最直接地接近事情的真相。





玛齐

年龄：8岁
武器：月之轮
声优：斋藤千和

沙尔莎的双胞胎妹妹，与姐姐一起担任阿果果的森林守护者一职，有着与年龄不符的沉着冷静的性格。与姐姐完全相反，玛齐的举止得体，很有礼貌。对于姐姐的失礼玛齐也感到很头疼，所以经常提醒沙尔莎要多加注意自己的说话方式。虽说如此，但玛齐比任何人都关心自己的姐姐。

“也许对比特有些残忍，但我也觉得那个照相机并没有什么特殊的力量。”波尔卡说道，“也许不在现场不会知道，但是之后如果不冷静下来有很多事情就不会知道，我们一般是用眼睛去看事物，但除了眼睛我们还可以通过其他方式去感觉事物，如果我们太依赖于眼睛看到的，有时也许会做出错误的判断。将某个时间点封印起来的照片有时会停留有比影像更真实的东西，比特的父亲想说的也许是这个吧。”

“什么啊，怎么突然说得这么哲学。”阿尔格雷特说道，“算了，总之照片会照下真实的东西对吧？那么音乐不也一样？”

“哎？”看着盯着自己的阿尔格雷特，肖邦不知道说什么。

“也就是说演奏出真实的音乐到底是什么呢？”

“演奏出真实的音乐……”

“音乐会与时间一起让你看到各种各样的旋律和表情，也就是说音乐是一门体验无时无刻不在变化的时间的艺术。”库拉贝丝出现在了肖邦的面前，“与之相对的，绘画即使过去几千年但它本身不会变化，但绘画中所描绘的空间与感情却可以让过去和未来的人共享，当这两种艺术走近的时候，这不就成为了连神都会认同的艺术吗？”

“被神所承认的艺术……”

“不错，空间，也就是让你感到宽广的音乐；时间，也就是让你感到万事运动的绘画，无论哪种艺术，用一种感觉去体会是无法完全理解的。所以说，用心去感受是最重要的。但这样那不就只是仅限于艺术方面的事情了？”



“哎？”肖邦不明白为什么库拉贝丝会那么说。

“不是有更靠近自己的东西吗？如果不用心去感觉，那是无法理解的。”库拉贝丝微笑着对肖邦说道。

看着库拉贝丝消失的身影，肖邦陷入了沉思。

“这趟旅行的前方到底会有什么呢？”肖邦不禁自问道。

“旅行的前方？嗯……我也不知道，但不管怎样总有道路让我们继续走下去吧。”这次是沙尔莎、玛齐和维奥拉出现在了肖邦的面前。

“姐姐，不是这么回事啦……”玛齐纠正沙尔莎说道，“肖邦先生所说的一定是精神层面的东西。”

“我觉得这次旅行是我最后一次旅行了，但终点现在却在一片黑暗之中，我完全看不见它。”

“肖邦先生在说什么，好像马上就要死了一样。”沙尔莎依旧是很粗神经。

“我也是，最终我们会前往何处，我完全看不见。”维奥拉说道，“能看清的也许只有神吧。但我看不见的理由和你却完全不一样的哦，我的目的地在一片光明之中，但因为太亮了，所以结果和你一样，都看不见了。”

“又亮又暗都看不到啊……但不管怎样总觉得亮的那个给人感觉好一些。”沙尔莎说道。

“是啊，反正未来会发生什么事谁也不知道，那么现在努力活下去不是很好么？”玛齐附和道。

“哈哈，想不到最后是沙尔莎说对了。”维埃拉看着得意洋洋的沙尔莎也笑了起来。

“道路总会延续下去……”肖邦也不禁揣摩起这句话所蕴含的深刻含义来。

来到塔的最上层，站在众人面前的正是逃走的已经变成怪物的雷加德，在所有人的努力下雷加德消失在一片亮光之中。看着眼前出现的那个旋涡，肖邦似乎是作下了什么决定，毅然走了进去。

最终章 镜天花

旋涡的后面是一片荒废的大地，在这里感觉不到任何生气，地面因为干枯已经开始裂开，周围被渲染成血红的颜色，让人感到很不自然。肖邦默然地站在那里，低着头，看着这片大地。

“在渐渐消失的意识中一定会有自己的精神与之对峙并挑战它，这是惟一能毫无掩饰地直视自己的瞬间，事到如今已经没有怀疑的余地了。”肖邦转过身来指着所有的人一字一句说道，“你们不过是我所创造出来的人物罢了，当我在这场战斗中失败的时候就会产生出真实，这场如泡沫一般的梦就会染上它真正的色彩，如果通过这个考验我会允许精神与肉体分离这件事，那么我们就来试试吧。我……不，我的精神将成为利矛，试试它能否刺穿你们，试试我到底是不是个软弱的人类！”

“肖邦先生……”阿尔格雷特紧握手中的剑看着肖邦，肖邦的眼中没有一丝迟疑的神色，“我明白了，就让我们来试试吧！”

与肖邦战斗，这感觉太奇怪了，怀着各自的信念，众人与肖邦展开了殊死的战斗。当阿尔格雷特的剑将肖邦手中的指挥棒击飞时，肖邦的脸上露出并不是失望，而是满意的申请。

“太好了，我没打倒你们太好了……”肖邦看着所有人满足地笑了，他慢慢闭上眼睛就像是睡着了一般。

“……”虽然击败了肖邦，但所有人却没感到一丝的高兴，这样的结果谁也不愿意看到。

“波尔卡！”看着走向悬崖边上的波尔卡，阿尔格雷特叫了起来。

“别过来。”波尔卡第一次用命令的语气对阿尔格雷特说道。

“对不起，阿尔格雷特，我一直没告诉你，我想我如果告诉你你一定不会跟我到这里来。我已经想起来了，我必须要走的路……”

飞向大海，飞向大海吧。波尔卡的眼前出现了母亲的身影，母亲依旧是那么慈祥，她的声音永远是那么不紧不慢，那么温柔。

“母亲，你用你的温柔隐藏起来的东西我终于看到了，模糊我的记忆的人果然是母亲你吧，不，也许我不能想起来是因为不想让母亲你担心吧，也许因为我自己所以在无意识中将自己的记忆封印起来了。”

你飞入大海的命运……

“不错，我飞入大海的命运……其实我们两人都是不想看到痛苦而活着，但不知从何时开始事情



维奥拉

年龄：26岁
武器：弓
声优：桑岛法子

生活在萨比平原一角以放牧为生的女性，性格爽快，毫不拐弯抹角，不过对自己的年龄很在意。（毕竟这么大了……）对繁华的都市生活毫无兴趣，喜欢在平和广袤的平原悠闲地生活。正是她告诉了阿雷格雷特和波尔卡“矿封药”的真相，为了杜绝其根源两人决定共同旅行。



开始被蒙蔽了，成为了理所当然的事情。就这样，欺骗的心越来越大，但太大的话就看不见小小的真实了。被街上那耀眼的灯光所掩盖的星星真正的光辉，正是我记忆的碎片。母亲，为了我不走上错误的道路，你一直在守护着我吧。但我知道我总有一天会与母亲分开，你给我指引的是一条错误的道路。你对我这个女儿的善良，我非常感谢，但水不会是一直从高处往低处流的，有时它们也会逆流而上。这次是我对了，最后命运是无法逆转的。”

波尔卡一步步退向悬崖的边缘看着大家。

“决定一切的时候到来了，我的命运……我的命运……不，这次不是被动的，这次是由我自己的意识决定的！我所能起到的作用的地方、我心中沉睡的信赖之石的光辉能够照到的地方，是为了我最重要的人，现在我什么都无所谓了。”波尔卡的脸上露出了满足的微笑，她向身后的深渊躺了下去。

“不要波尔卡！”阿尔格雷特大叫着冲向波尔卡。一切都发生得太突然，阿尔格雷特只能眼睁睁地看着波尔卡的身影消失在自己的视线。

“我能做什么？为什么我刚才不过去！”阿尔格雷特懊恼地捶打着地面发出了怒吼，“结果波尔卡还是只有死，结果我还是无法救她。信赖之石所照耀的东西有什么用！在这毫无道理的世界中有什么用！可恶……是你！就是你随意进出我们的世界才会发生这样的事的！这不是你的梦吗？如果是你就不能做点什么！”

阿尔格雷特向肖邦怒吼道，但一切已经无济于事，阿尔格雷特终于忍不住痛哭了出来。

“梦？这……真的是梦？”

波尔卡觉得四周好安静，除了风吹过耳边发出的声响听不到任何声音。

“谢谢大家，虽然时间很短，但这是我一生中最快乐的时光。我的吻……他能收到吗……能收到……那该多好……”

AM 2：00，肖邦，死亡。

我不会让你死，你不是只能活十四年吗。十四岁的少年必须活下去，太阳出来的时候它会藏在花蕾中，只有到最重要的时候才会盛开。它虽然只会发出微弱的光，但那是它对自己生命的体现，能映出人无法见到的东西。当世界被黑暗封闭的时候，它会发出光芒，它会在草原上描绘出因为街上耀眼的灯光而消失的星空。四周是不是漆黑一片？是不是一个黑暗的世界？好了，波尔卡，现在是凌晨两点，现在盛开的时候到来了，你不是说是镜天花还是死灯花是我的自由吗？那我就决定了，这次我毫无疑问地决定了，我将把那跟你相似的花，将这勇敢地面对黑暗的花称作镜天花！

“母亲，好像有人在叫我……”

“是吗？那一定是与你的信赖之石合适的人出现了。你所信赖的人一定是个很棒的人吧。”母亲看着自己心爱的女儿温柔地说道，“真想见到你成为新娘的样子啊，但我现在能为你做的只有这个了。”

母亲摘了一朵小花轻轻插在女儿的发髻上，看着自己可爱的女儿，母亲露出了幸福的笑容。

“一路小心，要加油啊。”

“嗯，我走了。”女儿微笑着对母亲说道。

“被月亮的美丽而动摇的海水，看来已经有些接近了呢。谢谢你，波尔卡，你一定要幸福。”看着化作一片亮光消失的女儿，母亲送出了自己的祝福。

“波尔卡姐姐！”比特看着从空中缓缓降落的波尔卡惊叫了起来！“波尔卡姐姐好像花一样在盛开！”



反政府组织“微急曲”的领袖，能够对周围发生的情况作出正确的判断，深受组织成员的信赖，与库拉贝丝是恋人。基尔巴也是法尔赛特的青梅竹马的好友，原本两人无话不说，不过最近情况变得有些微妙。

当波尔卡的双脚落地奇迹的发生了，干枯的大地瞬间变成了开满献花的草原，并且这草原开始向周围无限延伸出去。

少女睁开眼睛看着眼前的一切，突然她将目光锁定在那个因为惊喜而不知道说什么的少年的身上。少女慢慢走向少年，突然，少年将她用力地拥入怀中。少女不知道说什么，此时的她只感觉得到幸福。

我的吻他终于收到了……

（终）



生命的形态

一天，一条青虫拜访一只蜗牛，他问蜗牛：“蜗牛蜗牛，生命的形态是什么样的啊？”蜗牛回答道：“就像西红柿那样是红色的。”青虫笑了，说道：“不对啊，蜗牛，我问的不是颜色，是形态啦。”蜗牛回答道：“就像蜂蜜那样是充满甜香的吧。”青虫疑惑了，说道：“不对啊，蜗牛，我问的不是香味，是形态啦。”蜗牛又回答道：“难道不是像潺潺的流水发生出声音那样吗？”青虫开始哭了：“不对啊，蜗牛，不是声音，是形态啦。”蜗牛回答道：“难道不是像樱桃那样是酸甜味的吗？”青虫终于生气了：“不问蜗牛了，再见。”青虫生气地回去了。哎呀呀，青虫也真是的，他不是知道吗？微笑、困惑、哭泣、生气，生命会变成各种形态啊。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

上期重头攻略等内容篇幅超标。在老编的威逼利诱（老编：我保证两期内给你一个特大号，让你小子做到爽！怎样，这期咱暂停一次？）下，本刀秉持"关键时刻，牺牲小我"的精神，毅然撤下了已经排好的版面，结果近期优秀稿件滞留的现象再次出现。看着很多质量相当不错的稿子无法及时刊登，本刀着实非常着急。在这里，想跟大家说的是，各位已经投稿的兄弟，只要稿子还在反应期内，就千万别急着另做处理。或许阁下在看到这段文字后的第二天就收到画稿采用的确认信了呢。有投稿意向的兄弟，更要踊跃来稿。别忘了，"游风艺苑"是你展示实力的最佳舞台！



淮南・邹明明

一幅充满清新气息的原创插画。洋溢着生命力的翠绿叶片、晶莹欲滴的露珠、精灵少女带着企盼的清澈眼神以及地面上举着可爱小伞的蘑菇，这一切，是对生命的礼赞，同时也完美地诠释了自然的和谐之美。



北京・miracle

这是……《王国之心》动画版中的一幕吗？哈哈，也许是为了表达自己对本系列动画化的殷切期待，作者创作了这幅无论人物表情、画风以及背景设计等各方面都像极了动画截图的作品。系列的FANS们，和作者一起祈祷动画版早日降临吧！



上海・泡菜

各类"机体美少女"的大量出现证明一个事实——"机体迷"的创造力是无限的。这不，《机战OG》的女主角艾克赛莲和她的爱机纯白骑士的合体版就这样诞生了。好吧，就当是作者庆祝《机战OGs》诞生带来的贺礼，大家一起分享！



重庆・WHITE CAT

WHITE CAT同学真的是久违了，不过画中的MM又换上了一身秘书套装，看来作者最近准又忙着在《怪物猎人》的世界冒险呢。"希望我画这些画能感动老卡，让中国玩家玩上真正的好网游！"作者如是说，在这里，一刀祝他能够如愿以偿！



上海・K.LL

TONY创作的MM角色，一旦到了女画手笔下，感觉……还真的有些不一样。原本那种难以抵挡的性感气息削弱了，但人物清新与柔美的气质却更加突出。相信这种风格会引起广大女性读者的共鸣吧！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

前些天与朋友在一家川菜馆里吃饭，隔壁桌有一群中年大婶，一直在说深圳的房价，说现在关内的均价快到两万了，这样下去快赶上香港了。女友听了直摇头，用她一贯的语气说：这可怎么活哦！这样下去卫生间都买不起了。我说涨得好啊！最好涨到10万，超越香港、超越东京、超越纽约，以后我们就到乡下买块地，自己盖个别墅，青山绿水，男耕女织，只羡鸳鸯不羡仙，干嘛要在那鸟笼大点地方挤？

几年前，快毕业的时候，有个同学说他一生最大的梦想就是盖间平房、挖个池塘、娶个新娘、有米有粮。我说那你丫还来上大学干嘛？他说："靠！那么奢侈的生活当然要攒够钱后才能享受！"

理想随感

星夜发表于
2007.10A(总第185期)

理想与偶然

小时候，老师和家长最常问的问题是："长大后的梦想"，好孩子的常用答案是"当科学家"，我觉得自己是好孩子，所以每次不管是爸妈、老师还是亲戚问我这个问题，我总是响亮地说："我要当个科学家！"于是他们就摸着我的头说："乖！真有出息。"隔壁有个比我小一岁的小男孩，他的答案总是"我要当个厨师"，说完后还要补上一句："因为能每天吃好吃的！"他母亲听了直摇头。十几年后，邻家小男孩炒楼发了财，每天都是山珍海味，而我和我认识的所有人都没有当上科学家，虽然他们也曾经常在老师面前骄傲地说："我要当个科学家！"

人越大，梦想越现实。上初中时我的梦想已经不是科学家，而是企业家，或者金融家。老妈仍然说我有出息，她说一螺穷、二螺富，你老爸只有一个手指有螺纹所以穷，你有两个，应该会富。她还说十指并拢，手指间的指缝越小越聚财，你老爸指缝大所以漏财，你指缝小应该会发财。于是高考后填志愿时，理科成绩出众的我填了一所财经院校。那时的我已经不再奢望成为企业家，只是希望在财经界找个金饭碗。当我到了大四终于开始找工作时，我已经不谈梦想，我为未来的职业想过很多种可能性：银行职员、公司会计、外贸公司职员、翻译……在我的各种设想中从来没有过编辑这个职业。

我的女友是我的高中同学，我们在不同的大学毕业，毕业后的同学聚会中再次相逢，她知道我现在的职业是编辑时的第一反应是：怎么可能！在我的记忆中，我高中的语文成绩从未及格，并最终连累了我的高考总分，让我从心仪的国贸系被调剂到了工商管理系。不过对于我现在的职业来说，当初选的什么大学和专业并不重要，一些意想不到的小小举动往往才是决定人生走向的关键。大三上学期的一个深夜，我看完《寻秦记》觉得无聊，就给一家游戏网站投了篇稿，



我当然不知道这篇游戏新闻翻译稿决定了我今后的职业方向，它的意义超越了我的大学毕业证书。

无数的偶然构成了人生的旅程，就像我掌心乱七八糟的掌纹。我和现在的女友就是因为一通偶然的电话偶然地走在了一起。当她抱怨我怎么老是没大志没理想时，我说什么是理想？整天做梦发大财就是理想了？那我买彩票好了。理想是什么？一万个理想也抵不上一个狗屎运！

理想与现实

当我们脱离了由家长和老师灌输理想的儿童时代，以为开始成熟地追求现实的理想时，我们正在被社会灌输更为大一统的理想。有大志有追求的梦想出人头地住豪宅开名车，现实型的小市民希望有一套一百多平米的房子，最好再有辆10万块的小车。也有人想过另外一种生活，但真正有勇气去追求这种恬淡生活的人实在太少。

之所以突然想到写这么一篇BLOG，是因为前几天深夜2点收到一条短信，一个半年多没联系的朋友说她正在火车上，开始又一次无目的的旅行。她是我一直挺钦佩的一个女孩，活得很超脱，如果是在古代或许会成为一个闲云野鹤般的女诗人。有那么一段时间我也曾认真地考虑过这样的生活。那时我还没毕业，还是一个自由撰稿人，一位喜欢旅游的朋友说他有个朋友有部房车，就是美国穷人当房子住的那种有床、有厨房、有卫生间的车，他用这车已经快游遍中国了。室友说你其实也可以试试环游全国啊，反正只要带个笔记本和无线网卡就可以工作了，在青山绿水间边赏景边写稿多惬意啊！



■ 南美某航空公司广告，主题是"如果你一直梦想飞翔，就一定可以飞翔！"

这种超凡脱俗的理想比发财梦更难实现，田园牧歌的生活对于大多数人来说可以是度假的选择，但不可能成为生活的全部。上大学时有一次郊游，朋友开车带我们到一个他不知道是怎么发现的地方。在我看来那是一个真正的世外桃源，我很惊讶北京居然有那样美丽的未开发的地方——我们走进一个山谷，来到一片群山环绕的湖畔，湖上有一座看起来摇摇欲坠的吊桥，走过吊桥后看到了一座土木结构的小房子，那是方圆数里惟一的一户人家，住着一对老人家，老两口还挺浪漫，闲时会在湖面上荡舟。我想等我老的时候可能会有那样的闲情逸致与平和心境，可现在终究还是不能免俗，毕竟是俗人一个，我只能像儿时一样，毫无主见地选择与别人一样的理想。

写到最后，用《掌机王SP》紫枫的名言结尾——理想：数钱数到手抽筋，睡觉睡到自然醒；现实：数钱数到自然醒，睡觉睡到手抽筋。

——理想与现实从来都是两码事。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：理想随感

【2007-8-15 13:38:17 By:多边形】

梦想照不进现实。

RE：理想随感

【2007-8-15 13:44:51 By:纱迦】

偶现在最大的理想就是中彩票。我已经忘记自己的理想是何时变得如此现实的了……

RE：理想随感

【2007-8-15 14:00:37 By:D·S】

【高中时】

老师：同学们，谈谈你们的理想吧！

D·S：金钱和女人！

同学乙：事业和爱情！

老师：不错，同学乙很有理想，今后要继续努力！D·S，你个臭流氓，出去罚站！

最近发表 LATEST TOPICS

还能再假点儿吗？
GOUKI发表于2007.9B(总第184期)

写给你，也写给自己
胜负师发表于2007.8B+9A(总第182·183期)

面朝大海，春暖花开
玛娜发表于2007.8A(总第181期)

游戏向左，生活往右
D·S发表于2007.7B(总第180期)

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

前些天与朋友在一家川菜馆里吃饭，隔壁桌有一群中年大婶，一直在说深圳的房价，说现在关内的均价快到两万了，这样下去快赶上香港了。女友听了直摇头，用她一贯的语气说：这可怎么活哦！这样下去卫生间都买不起了。我说涨得好啊！最好涨到10万，超越香港、超越东京、超越纽约，以后我们就到乡下买块地，自己盖个别墅，青山绿水，男耕女织，只羡鸳鸯不羡仙，干嘛要在那鸟笼大点地方挤？

几年前，快毕业的时候，有个同学说他一生最大的梦想就是盖间平房、挖个池塘、娶个新娘、有米有粮。我说那你丫还来上大学干嘛？他说："靠！那么奢侈的生活当然要攒够钱后才能享受！"

理想随感

星夜发表于
2007.10A(总第185期)

理想与偶然

小时候，老师和家长最常问的问题是："长大后的梦想"，好孩子的常用答案是"当科学家"，我觉得自己是好孩子，所以每次不管是爸妈、老师还是亲戚问我这个问题，我总是响亮地说："我要当个科学家！"于是他们就摸着我的头说："乖！真有出息。"隔壁有个比我小一岁的小男孩，他的答案总是"我要当个厨师"，说完后还要补上一句："因为能每天吃好吃的！"他母亲听了直摇头。十几年后，邻家小男孩炒楼发了财，每天都是山珍海味，而我和我认识的所有人都没有当上科学家，虽然他们也曾经常在老师面前骄傲地说："我要当个科学家！"

人越大，梦想越现实。上初中时我的梦想已经不是科学家，而是企业家，或者金融家。老妈仍然说我有出息，她说一螺穷、二螺富，你老爸只有一个手指有螺纹所以穷，你有两个，应该会富。她还说十指并拢，手指间的指缝越小越聚财，你老爸指缝大所以漏财，你指缝小应该会发财。于是高考后填志愿时，理科成绩出众的我填了一所财经院校。那时的我已经不再奢望成为企业家，只是希望在财经界找个金饭碗。当我到了大四终于开始找工作时，我已经不谈梦想，我为未来的职业想过很多种可能性：银行职员、公司会计、外贸公司职员、翻译……在我的各种设想中从来没有过编辑这个职业。

我的女友是我的高中同学，我们在不同的大学毕业，毕业后的同学聚会中再次相逢，她知道我现在的职业是编辑时的第一反应是：怎么可能！在我的记忆中，我高中的语文成绩从未及格，并最终连累了我的高考总分，让我从心仪的国贸系被调剂到了工商管理系。不过对于我现在的职业来说，当初选的什么大学和专业并不重要，一些意想不到的小小举动往往才是决定人生走向的关键。大三上学期的一个深夜，我看完《寻秦记》觉得无聊，就给一家游戏网站投了篇稿，



我当然不知道这篇游戏新闻翻译稿决定了我今后的职业方向，它的意义超越了我的大学毕业证书。

无数的偶然构成了人生的旅程，就像我掌心乱七八糟的掌纹。我和现在的女友就是因为一通偶然的电话偶然地走在了一起。当她抱怨我怎么老是没大志没理想时，我说什么是理想？整天做梦发大财就是理想了？那我买彩票好了。理想是什么？一万个理想也抵不上一个狗屎运！

理想与现实

当我们脱离了由家长和老师灌输理想的儿童时代，以为开始成熟地追求现实的理想时，我们正在被社会灌输更为大一统的理想。有大志有追求的梦想出人头地住豪宅开名车，现实型的小市民希望有一套一百多平米的房子，最好再有辆10万块的小车。也有人想过另外一种生活，但真正有勇气去追求这种恬淡生活的人实在太少。

之所以突然想到写这么一篇BLOG，是因为前几天深夜2点收到一条短信，一个半年多没联系的朋友说她正在火车上，开始又一次无目的的旅行。她是我一直挺钦佩的一个女孩，活得很超脱，如果是在古代或许会成为一个闲云野鹤般的女诗人。有那么一段时间我也曾认真地考虑过这样的生活。那时我还没毕业，还是一个自由撰稿人，一位喜欢旅游的朋友说他有个朋友有部房车，就是美国穷人当房子住的那种有床、有厨房、有卫生间的车，他用这车已经快游遍中国了。室友说你其实也可以试试环游全国啊，反正只要带个笔记本和无线网卡就可以工作了，在青山绿水间边赏景边写稿多惬意啊！



■ 南美某航空公司广告，主题是"如果你一直梦想飞翔，就一定可以飞翔！"

这种超凡脱俗的理想比发财梦更难实现，田园牧歌的生活对于大多数人来说可以是度假的选择，但不可能成为生活的全部。上大学时有一次郊游，朋友开车带我们到一个他不知道是怎么发现的地方。在我看来那是一个真正的世外桃源，我很惊讶北京居然有那样美丽的未开发的地方——我们走进一个山谷，来到一片群山环绕的湖畔，湖上有一座看起来摇摇欲坠的吊桥，走过吊桥后看到了一座土木结构的小房子，那是方圆数里惟一的一户人家，住着一对老人家，老两口还挺浪漫，闲时会在湖面上荡舟。我想等我老的时候可能会有那样的闲情逸致与平和心境，可现在终究还是不能免俗，毕竟是俗人一个，我只能像儿时一样，毫无主见地选择与别人一样的理想。

写到最后，用《掌机王SP》紫枫的名言结尾——理想：数钱数到手抽筋，睡觉睡到自然醒；现实：数钱数到自然醒，睡觉睡到手抽筋。

——理想与现实从来都是两码事。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：理想随感

【2007-8-15 13:38:17 By:多边形】

梦想照不进现实。

RE：理想随感

【2007-8-15 13:44:51 By:纱迦】

偶现在最大的理想就是中彩票。我已经忘记自己的理想是何时变得如此现实的了……

RE：理想随感

【2007-8-15 14:00:37 By:D・S】

【高中时】

老师：同学们，谈谈你们的理想吧！

D・S：金钱和女人！

同学乙：事业和爱情！

老师：不错，同学乙很有理想，今后要继续努力！D・S，你个臭流氓，出去罚站！

最近发表 LATEST TOPICS

还能再假点儿吗？
GOUKI发表于2007.9B(总第184期)

写给你，也写给自己
胜负师发表于2007.8B+9A(总第182・183期)

面朝大海，春暖花开
玛娜发表于2007.8A(总第181期)

游戏向左，生活往右
D・S发表于2007.7B(总第180期)

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年8月			
21日	双重世界	Two Worlds	SouthPeak Interactive	RPG	49.99美元
21日	生化奇兵	BioShock	2K Games	FPS	59.99美元
27日	摩托GP07	MotoGP '07	THQ	SPG	59.99美元
27日	枪神	Stranglehold	Midway	ACT	59.99美元
28日	蓝龙	Blue Dragon	Microsoft	RPG	59.99美元
28日	高达无双	Dynasty Warriors: Gundam	NGBI	ACT	59.99美元
28日	泰格伍兹PGA巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	59.99美元
28日	特技人：点燃	Stuntman Ignition	THQ	ACT	59.99美元
		2007年9月			
4日	荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor: Airborne	EA	FPS	59.99美元
11日	NHL 2K8	NHL 2K8	Take-Two Interactive	SPG	59.99美元
11日	致命惯性	Fatal Inertia	KOEI	RAC	59.99美元
11日	NHL 08	NHL 08	EA	SPG	59.99美元
11日	哥谭赛车计划4	Medal of Honor: Airborne	Microsoft	RAC	59.99美元
11日	Skate	Skate	EA	SPG	59.99美元
17日	信赖铃音 肖邦之梦	Eternal Sonata	NBGI	RPG	59.99美元
18日	炽天使2:二战绝密使命	Blazing Angels 2:Secret Missions of WWII	Ubisoft	STG	59.99美元
18日	犯罪现场调查：证据确凿	CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	DSI Games	AVG	美版未定
18日	无双大蛇	Warriors Orochi	KOEI	ACT	美版未定
18日	华纳群星总动员：超级兵工厂	Looney Tunes: Acme Arsenal	Warner Bros. Interactive Entertainment	ACT	49.99美元
25日	光环3	Halo 3	Microsoft	FPS	59.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年8月			
21日	戴夫·米拉自行车越野赛	Dave Mirra BMX Challenge	Crave	SPG	39.99美元
23日	章鱼气泡	しゃるうぃ～☆たころん	Compile Heart	PUZ	5800日元
27日	银河战士Prime 3：堕落	Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	FPS	49.99美元
27日	狂欢庆典	Carnival Games Global	Star Software	AVG	美版未定
28日	太空站大亨	Space Station Tycoon	NBGI	ETC	美版未定
28日	泰格伍兹PGA巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	49.99美元
预定	新·中华大仙～迈克尔与美美的冒险～	新·中华大仙～マイケルとメイメイの冒险～	STARFISH-SD	STG	5800日元
		2007年9月			
4日	桌球派对	Pool Party	SouthPeak Interactive	SPG	39.99美元
18日	水银 革命	Mercury Meltdown Revolution	Ignition Entertainment	PUZ	29.99美元
18日	宇宙家庭	Cosmic Family	Ubisoft	ACT	49.99美元
18日	华纳群星总动员：超级兵工厂	Looney Tunes: Acme Arsenal	Warner Bros. Interactive Entertainment	ACT	49.99美元
18日	我的模拟人生	MySims	EA	SLG	49.99美元
20日	战国无双 KATANA	战国无双 KATANA	KOEI	ACT	5980日元
25日	龙刃：怒火燃烧	Dragon Blade: Wrath of Fire	D3	ACT	美版未定
25日	怒之乒乓球	Balls of Fury	DSI Games	SPG	49.99美元
27日	结界师 黑芒楼之影	结界师 黑芒楼の影	NBGI	ACT	5800日元
27日	欧普纳大冒险	オプーナ	KOEI	RPG	6800日元
27日	我与模拟市民	ボクとシムのまち	EA	SLG	5800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2007年8月			
22日	超级大战争 双重打击	Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	SLG	美版未定
23日	酒匠DS	酒匠DS	EA	ETC	2800日元
23日	仙魔大战大事典	ビックリマン大事典	Three O'clock	ETC	4800日元
23日	旋风管家 我演罗密欧、罗密欧演我	ハヤテのごとく！ボクがロミオでロミオがボクで	Konami	AVG	4980日元
23日	森林守护者	エコリス	Interchannel	SLG	4800日元
23日	最终幻想 水晶编年史 命运指轮	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates	Square Enix	RPG	4800日元
28日	泰格伍兹PGA巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	39.99美元
30日	召唤之夜 双子时代－精灵们的共鸣－	サモンナイト ツインエイジ－精霊たちの共鳴－	BANPRESTO	RPG	4800日元
30日	ONI零 －战国乱世百花缭乱－	ONI零 －战国乱世百花缭乱－	Compile Heart	AVG	4800日元
30日	海贼王 灵魂档位	ワンピース ギアスピリット	NBGI	ACT	4800日元
30日	积木方块	つんでツミキス	Red Entertainment	PUZ	3800日元
		2007年9月			
4日	昆虫大战	昆虫ウォーズ	Success	SLG	4800日元
4日	办公室	The Office	MumboJumbo	AVG	美版未定
6日	轻松戏球乐	シータ	Nintendo	PUZ	3800日元
6日	问题日语校正	问题な日本语	Hudson	ETC	3800日元
6日	机动剧团哈罗 高达麻雀+Z	机动剧团はろ一座 ガンダム麻雀+Z	NBGI	TAB	4800日元
13日	职场体验DS系列 创业道－饮食	ビズ体验DSシリーズ 起业道－饮食	Kokuyo	SLG	4800日元
13日	麻雀霸王DS 段位对决	麻雀霸王DS 段级バトル	每日Communication	TAB	4800日元
13日	口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 暗の探险队	Pokemon	RPG	4800日元
13日	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 时の探险队	Pokemon	RPG	4800日元
13日	职场能力DS系列 说话技巧	ビズ能力DSシリーズ 话心の素	KOKUYO	ETC	3800日元
18日	华纳群星总动员：超级兵工厂	Looney Tunes: Acme Arsenal	Warner Bros. Interactive Entertainment	ACT	29.99美元
18日	我的模拟人生	MySims	EA	SLG	29.99美元
18日	极品醉车2：激情之夜	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	RAC	39.99美元
20日	元素怪兽～五柱神之谜～	エレメンタルモンスター－五柱神の谜－	Hudson	TAB	4980日元
20日	拯救德尔托拉 7颗宝石	デルトラクエスト 7つの宝石	NBGI	RPG	4800日元
27日	英语检定DS	英检DS	Rocket Company	ETC	3800日语
27日	调酒师DS	バーテンダー－DS	EA	ETC	2980日元
27日	绘图猜谜	ピクトイメージ	SEGA	PUZ	3800日元
27日	KERORO军曹 找错误大作战是也！	みつけて！ケロロ軍曹 まちがいさがし大作戦であります！	NBGI	PUZ	4800日元

银河战士Prime 3：堕落 08.27

推荐度 S | Wii SLG | Nintendo | 49.99美元 | 无对应周边 | 13岁以上玩家对应



本作的故事时间发生在前作结束的6个月之后。银河联邦的中央电脑突然遭受病毒的攻击，联邦认为这起事件必然是宇宙海盗在作祟，召集了大量赏金猎人来解决这个事件，当然我们的英雄萨姆斯也在其中。随着事件的调查，萨姆斯发现原本应该已经死亡的"黑暗萨姆斯"是这一事件的幕后主使，萨姆斯的任务就是要将黑暗萨姆斯传播的污染物质进行进化。利用双节棍手柄的特殊操



作来是本作最大的亮点，更加准确的操作，更加实用的追踪功能，更加爽快的"堕落模式"，将使本作成为一款颠覆性的FPS作品。

召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣 08.30

推荐度 B | NDS A.RPG | Banpresto | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应



对于体验过《召唤之夜 黎明之翼》的玩家来说，本作的战斗方式并不陌生，惟一有所区别的是战斗中各种技能的发动方式，由以往的按键操作改为了使用触控笔划出特定的轨迹。角色育成方面以技能树的



方式获得新技能，而特色的"夜会话"系统则以提升同伴的"支援等级"为主，只要在战斗中满足特定的条件还可以发动华丽的必杀技。"召唤系统"仍然存在，但却从"契约仪式"改为合成"召唤瓶"，只要将它们设置到快捷栏中，玩家就可以随时叫出这些忠实的部下与自己共同抗敌。

剑刃风暴 百年战争 08.30

推荐度 A | PS3 SLG | Koei | 7800日元 | 无对应周边 | 12岁以上玩家对应



光荣对于古典历史题材游戏的制作向来非常的精良。而这款以"英法百年战争"为背景的的游戏也是其在次世代平台上，在历史题材中寻找新突破的锐意之作。在宏大而沉重的历史背景下，玩家将扮演一位雇佣兵队长，带领部队投入到这漫长而有残酷的战争之中。英军的黑太子爱德华，法军的圣女贞德等众多传奇人物都将出现在游戏中，成为玩家的朋友，或者敌人。游戏的风格结



合了"《决战》系列"的战略要素，以及"《真三国无双》系列"的动作模式，将玩家带入到那一段历史的金戈铁马中。

互动信箱

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

互动信箱常见问题Q&A（阳光学员篇）

Q “阳光育成计划”的报名信箱是？

A hr@ucg.com.cn

Q 加入阳光计划后，哪个编辑会负责培训我呢？

A 这个就要根据您个人的爱好与特长来因材施教了：精于翻译英文的话通常是星夜或多边形，喜欢制作日式攻略的话则是晴天或邪魔天使，擅长策划撰写特企特稿的话则是D·S……不一而足。

Q 阳光学员的发展方向都有哪些？

A 我们共为学员准备了七种不同的培训方向，各位在报名前可以先参考一下。A：喜爱日式游戏／擅长写日式游戏攻略／精通日语；B：喜爱美式游戏／擅长写美式游戏攻略／精通英语；C：能够熟练地翻译外语文章／能自行查找资料并据此编辑写作／精通英语或日语；D：熟悉游戏业界／有较强的策划能力和广博的知识，能够独立制作特别企划／有一定的英语或日语水平；E：文笔优秀，游戏面广／能够写出精彩的游戏剧情小说／有一定的英语或日语水平；F：熟悉游戏市场行情／有丰富的硬件知识／有较强的动手能力；G：思维活跃，头脑灵活／有组织、策划能力／适合做节目或比赛的主持人；H：擅长任何一个游戏系列／对该系列的一切都了如指掌／该系列有新作推出时有能力胜任相关的工作。

Q 我正在学校学习，毕业后想要以成为游戏编辑作首要目标，请问在今后的学习生活中我要注重锻炼自己的哪些能力呢？

A 首先当然是扎实的文字功底了，这是成为一个编辑的入门基础，建议你在平时多阅读一些书籍来积累自己的文化底蕴，同时多练练笔来增强自己的文字驾驭能力；其次，则要看你擅长的是哪种语言了，抓准英语或日语其中的一门潜心研究，不但能令你在学业上游刃有余，还能为将来的编辑工作打下良好的铺垫；最后则是尽量多地涉猎一些比较著名但自己尚未曾接触过的游戏系列，同时多了解一下电视游戏史上发生过的诸多大事，拥有广博的游戏阅历可以让你的视野更加开阔。

Q 我很喜欢美术设计，今后想从事美编工作，请问我应当掌握哪些工具软件和专业知识呢？

A 首先，杂志美术编辑要具备平面设计方面的基本知识，这些在几乎所有的设计专业课程中都会涉及。不过，具体到我刊的版面设计和制作，对国外同类杂志风格特色有较深入了解的话，会对我们的美编工作有更为重要的帮助。至于工具软件，排版软件Pagemaker和Indesign是需要熟练使用的，而作为图像处理软件的Photoshop显然也是必须掌握的。此外，矢量图形软件Adobe Illustrator（即大家平时所说的AI）也是经常要用到的软件，同样需要重点掌握。

本期问题

1. 请问您对哪款游戏的片头CG印象最深，为什么？
2. 看过本期的“互动信箱”后，请问您对阳光育成计划还有哪些不了解的地方？欢迎随时来函咨询。
3. 您会为了一本书的赠品而购买这本杂志吗？
4. 请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分为100分），内容包括封面、新闻、前线、特企、特快、攻略、研究、光盘等，谢谢！

本期获奖名单将在187期公布

本期 为您准备的礼物



《真三一万能侠》
盖塔-1
- PVC已上色可动完成品
- 出品商：海洋堂
- 全高：约13cm

2名

《飞跃巅峰2》
迪斯努夫
- PVC已上色可动完成品
- 出品商：海洋堂
- 全高：约13cm

本期奖品由《模魂志》友情赞助

本期 特别放送
ACG精美周边 20名

8B9A 互动信箱送礼名单

《机动战士高达SEED-D》毁灭高达 杭州市下城区新华路 李川

上海	陈亚妮	中山	黄家伟	广州	梁伟雄	天津	王梦虞	武汉	张 菁
柳州	范 敏	南宁	黄 俊	北京	马小青	上海	王伟松	上海	张 曦
广州	洪松辉	梧州	黎超华	东莞	钱润华	杭州	殷 悦	玉田	赵 洋
韶关	黄宝聪	玉田	李 伟	吴江	盛腾飞	天津	张郝达	杭州	周 翔

北京艺隆聚兴游戏服务中心

本月特价：PSP 超 豪华版 （原瑞明兴隆） 邮购 维修 回收

（PSP1.5豪华版一台＋索尼4G记忆棒＋原装贴膜＋USB线一条＋原装UMD引导盘） 1890元（本月内有效！）

面向全国高价回收各种二手游戏机！





因版面有限，详情请电询！

二手机专卖区（主机邮费35元，掌机邮费20元）

二手XBOX360 豪华版 1600元 二手PSP 豪华版 1150元
二手PS2主机39001／30001／30000／30006＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源 630元
二手PS2主机50001／50002／50006／70007＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源 730元
二手XBOX主机美版／日版／港版＋双振动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源 750元
二手NGC主机美版／日版＋原装振动手柄＋AV线＋电源＋原装IC 580元
二手GBA－SP主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘） 450元
二手GBA主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘） 290元
二手GBC主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘） 180元
二手NDS主机＋烧录卡 650元 二手NDSL主机＋烧录卡 850元
二手DC美版／日版／亚洲版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋原装振动包＋游戏10款 320元
二手PS主机5501／7501／9002＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款 290元
二手PSone主机美／日／亚版＋屏幕＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款 690／单机350元
二手土星主机美／日／亚版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款 280元

诚征加盟店
店址及汇款地址：北京市前门西大街丙123号（宣武门东大街） 邮编：100031
电话：010－66033838 13011179789（二手机回收与销售） 收款人：赖伟涛
建行卡号：4367420011600076929 持卡人：赖伟涛
工行卡号：9558 8002 0014 6920 521
乘车路线：地铁：9路、15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、848路、922路宣武门站下车向东300米路北或地铁和平门站下车向西200米路北（北京急救中心向西100米即到） 营业时间：9:30－20:00
地铁站 本店 地铁站 宣武门 和平门 加油站 北

上海王子电玩

（原上海王子游戏） www.wzdw.net.cn
淮海路店 西藏路 广西南路 北 浙江南路 淮海东路 人民路
四川路店 北 四川北路 溧阳路 海伦西路 东宝兴路

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 邮编：200021 收款人：王君春 QQ：414602755
邮购咨询电话：021－53837005 021－29624469 发送短信至：10602129624469（小灵通）
E-mail：ps.wzdw@yahoo.com.cn 淘宝网商店：http://shop33984519.taobao.com

主机	价格／邮费	主机	价格／邮费
SONY PSP2000型（FF7限定版，含正版碟和手机链）	电讯	苹果ipod shuffle 1.0GB（银、粉、绿、蓝、橙）	590/10
SONY PSP手掌机 日本版（银、粉、蓝、金）	1320/20	苹果ipod nano2代 2.0GB（银色）	980/10
SONY PSP手掌机（日版）普通型（黑、白）	1320/20	苹果ipod nano2代 4.0GB（蓝、银、粉、绿）	1380/10
SONY PSP手掌机（美版）普通型（黑，送膜和线）	980/20	苹果ipod nano2代 8.0GB（黑色）	1780/10
SONY PSP手掌机（台版）普通型（黑，送膜和线）	980/20	苹果ipod video2代 30.0GB（黑色、白色）	1800/10
SONY PSP正版游戏软件（可做引导碟，引导游戏）	90/10	苹果ipod video2代 80.0GB（黑色、白色）	2600/10
SONY PSP摄像头 日本版（带盘，可引导游戏）	320/10	SONY T100 数码相机（日版／日产）粉、白、黑、银色	2180/20
SONY PSP GPS接收器 日本版	340/10	SONY T50 数码相机（日版／日产）粉、白、黑、银色	2050/20
Wii主机 任天堂 日本版（全配置，原包装）	1780/30	SONY T10 数码相机（日版／日产）粉、白、黑、银色	1750/20
Wii主机 日本版（全区直读WiiKey＋两款游戏）	1800/30	SONY T20 数码相机（日版／日产）粉、白、黑、银色	1700/20
Wii主机 原装无线右手柄	250/10	夏普 904SH手机 （3G） 兰、紫 二款颜色	1150/20
Wii主机 原装无线左手柄	140/10	任天堂 DS手掌机（日版、港版、美版）	980/20
任天堂 DS Lite 小神游 白、青、珠光红、玛瑙黑	1150/20	任天堂小神游SP机增亮型（全套）	680/10
任天堂 DS Lite 日版 白、粉红、兰色、黑色	1150/20	任天堂 日本版 SP机（淡蓝色）	580/10
任天堂 DS Lite 日版 冰兰、金属玫瑰、金属银	1200/20	任天堂 日本版 NGC机（黑、银、黄色、收藏精品）	680/20
任天堂 DS Lite 美版 白、粉红、兰、黑色	1080/20	任天堂 日本版 N64机（粉红色限定版，收藏精品）	680/20
三免DS烧录卡R4（免刷机、免引导、免转换）	190/20	PS3主机 日本版 60GB（主机＋原装无线手柄＋AV线）	4300/50
PS2主机（79006型＋原装手柄＋五款游戏任选）	1150/20	PS3主机 原装无线手柄	300/10
PS2主机（77006型＋原装手柄＋五款游戏任选）	1180/20	Xbox 360主机 港版（原装手柄＋耳机＋直读＋电源）	2780/30
PS2主机（75006型＋原装手柄＋五款游戏任选）	1180/20	超任主机 （原装手柄＋AV线＋电源）	100/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。
为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。
版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅。
本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！
GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询！

极品飞车9	太空战士4（中文）	车神3	高达友君战场（中文）
机器人大战J	洛克人EXE6	海贼王龙之梦（中文）	龙珠 GT变身
机器人大战 OG2	火影忍者3	黄金太阳2	V拉力3赛车
三国志（孔明传）（中文）	洛克人ZERO4	FIFA2006	古墓丽影（中文）
三国志（英杰传）（中文）	怀玛里4（中文）	拳皇EX.2	勇者斗恶龙2（中文）
玛里欧大聚会	真三国无双（中文）	麻将风云（中文）	三国志（中文）
逆转裁判3（中文）	实况足球6（二代）	黄金太阳1（中文）	口袋妖怪火红（中文）
龙珠大冒险	恶魔城.3晓月（中文）	指环王3（王者归来）	口袋妖怪叶绿（中文）
大战争1+2	口袋红、兰宝石（中文）	玛莉网球	极品飞车（地下狂飙）
王国之心（记忆之链）	SD高达（中文）	魔幻迷宫2	火焰纹章.烈火之剑（中文）
口袋妖怪绿宝石（中文）	极品飞车（地下狂飙）2	波斯王子	火焰纹章.封印之剑（中文）
新约圣剑传说（中文）	牧场物语（2）女孩篇	火影忍者大结集2（中文）	星之卡比2
萨尔达（中文）	合金弹头	幻想传说（中文）	我的太阳2（中文）
七龙珠Z（布欧的愤怒）	光明之魂2（中文）	牧场物语（中文）	火焰纹章（圣魔光石）（中文）
炼金术士（迷走之轮舞曲）	约束之地	银河战士2（中文）	瓦里奥制造（大回转）

上海市黄浦区广西南路81号淮海路店（淮海东路向北10米）
电话：021－53837005 021－29624469
营业时间：12:00－19:30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

上海市虹口区海伦西路87号四川路店（四川北路向东20米）
电话：021－65872517
营业时间：10:30－20:30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



上海大学的优质教育资源融合顶尖企业的技术力量

著名游戏、影视动画职业教育品牌上大CIA成长之路

历史沉淀品牌

近年，随着动漫、游戏产业的热门，各种相关培训机构如雨后春笋，纷纷加入到动漫相关以及游戏影视动画的培训中来。其中有既注重质量的品牌培训机构，也不乏鱼目混珠借个地方、凑几个教师的草台班子。对于热爱游戏影视动画的学生和家长的确造成了很大的选择难度。有的选择不好的学生不仅没有能通过学习获得心仪的工作，还浪费了大量的时间和金钱而没有掌握一技之长。

五年多来，上海大学和CIA数码合作开设的上大CIA游戏影视动画职业教育始终坚持一条原则：用重点大学的规范教育资源融合优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。时间造就品牌。五年来，上大CIA已经开办了20期一年全日制的游戏动画和影视动画专业班，毕业生已经超过2000名，遍布在各大游戏动画企业和各类设计制作企业。最近，延长路校区的学生即将毕业，在学校组织的招聘会上，上海五十多家知名游戏动画企业齐聚一堂。用人单位的认同、时间的沉淀，决定了上大CIA作为游戏动画教育品牌的领先地位。

领先源于不断进步



上大CIA的职业教育课程体系来源于CIA数码科技2001年从加拿大高科技互动艺术学院引进的先进动画教育理念和实用的课程体系。经过上海大学5年的教学实践过程不断修改，创新已经逐步成为游戏影视动画职业教育行业的标准教学体系。该课程体系为一年制全日制教学，教学内容包括基础技能、专业软件工具、实际游戏影视岗位技能三大部分，总学时数达1080学时，接近普通大专三年的教学时间。CIA数码科技出版的MAYA、3DMAX、动画后期制作、Premiere等12种教材已经作为上海市考试院动画专升本专业指定教材，和上海多媒体综合能力考核办公室的考证专用教材。

为促进行业发展，上大CIA的所有教学资源全部公开，包括最新的主要课程的同步教学视频。（感兴趣的朋友可以在网站www.cia-china.com上浏览）当然，这也督促上大CIA的老师需要不断创新和提高自己的教学能力，使所授知识不断面向于岗位工作的最新变化。上大CIA的目标就是：开门办学，不进则退。

加入上大CIA，进入影视游戏动画制作人才俱乐部

作为历史悠久的数字艺术职业教育机构，五年来，上大CIA培养了超过2000名中高级专业影视游戏动画制作人才，所培养数字艺术人才已经成为各大制作机构的中坚力量，这是非常有用的校友力量。历届的CIA学员都是校友，逐步形成了一个巨大的CG制作人才俱乐部，在这里同学们互相帮助、互相竞争，既能够提高自身技术能力，又能够帮助就业。



【友情链接】

上大CIA第21期班将于10月26日开学。本期开设游戏动画、影视动画、游戏设计与制作三个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时。计划招生共90名，凡年满18岁的学员均可报名，额满即止。上大CIA21期教学、生活安排在上海大学延长路校区，交通便利，住宿条件、教学设施好。报名电话：021－62539082；报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室。

入学即签订就业推荐协议

上海大学 成教院 招生公告

三维游戏影视动画、游戏开发专业研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十一期班），有关事宜公告如下：

招生计划： **开学时间：** 2007年10月26日

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：50

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏设计与制作专业研修班（全日制1年） 招生人数：50

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书： 完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点： 上海大学延长路区；
住宿安排：上海大学延长路校区学生公寓。

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁；
热爱游戏影视动画者免试入学。





入学即签订就业推荐协议：毕业后成绩合格者择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院B楼211室

南京新世界电子公司

NEW WORLD

全新改版：www.xsjgame.com

业务QQ：583544576　　神游联盟QQ：362119163　　网购QQ：527654405

本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商，代理正规行货，全国联保，渠道正宗，现"神游联盟"专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进，共同发展。

本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。



保修服务 凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

经营项目 "神游公司iQue系列产品""索尼游戏机系列产品""任天堂掌机系列""精码精灵掌机系列"及罗技、北通、黑角、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理。



珠江路：南京百脑汇2楼2H01
电话：025-83690449 联系人：周小姐



鼓楼店：南京中央路41号-3
电话：025-83243353 联系人：谢小姐

南京新世界经营总部

地　址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　联系人：卫先生 卞小姐
批发热线：（传真）025-85501289　85514909
邮购部：地址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　邮编：210037　收款人：万洪来
电话：025-85514909转103　售后投诉电话：13003406558
销售商售后服务中心：南京建宁路22号批发部内　电话：025-85514909转105　联系人：卢先生
终端客户售后服务热线：南京中央路41号-3　电话：025-83210718　联系人：陶先生



鼓楼二店：南京中央路37号2单元102
电话：025-66890589 联系人：郑小姐



批发部：南京建宁路22号
电话：025-85514909 联系人：卞小姐



新街口：南京中山东路67号
电话：025-84704936 联系人：卫先生



汉中门：南京汉中门大街迎春里3号106
电话：025-66898898 联系人：高小姐



大洋百货：南京新街口大洋百货7楼玩具柜
电话：025-85128819



网购服务部：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010
电话：025-85549329 联系人：赵先生

南京风云电玩

风云电玩

www.FY-GAME.com　咨询QQ：624980062

电玩时尚　游戏精品



鼓楼一店：中央路28号（麦当劳旁）
电话：025-83612540　联系人：蒋先生
鼓楼旗舰店：中央路47-8号（鼓楼隧道北口）
电话：025-83249216　联系人：李先生
风云电玩总店：鼓楼厚载巷12-102号
批发热线：025-83462500
联系人：徐小姐 鲍先生　业务QQ：391734131

维修部：
一部：中央路47-8号
二部：厚载巷12-102号
电话：025-83462502
专业维修 立等可取
专业技师为您提供最完善的维修方案
售后服务：凡在本店所购主机一律提供七天包换、一年保修、终身维修服务。

风云电玩淘宝店：http://shop34554357.taobao.com
邮购部：南京市玄武区厚载巷12-102号
邮编：210001　电话：025-83462500　收款人：李真庆
所有网购、邮购物品均由专人负责，款到当日发货。



上海 瑞格电玩 RUIGEGAME
上海 游戏2000
PLAYSTATION 3 3480RMB
Nintendo Wii 1788RMB
XBOX 360 2880RMB
PSP PlayStation Portable 1388RMB
NINTENDO DS 1111RMB
新版超薄PSP
瑞格电玩 卢湾店
联系人：唐抒捷
手机／MOBILE：13916518018
电话／TEL：021－5306－2481
地址／ADD：上海市卢湾区黄陂黄路719号（近建国
MSN：YAYA1979@MSN.COM QQ：521093329
工行帐号：9558 8010 0116 3248 062
招行帐号：6225 8802 1012 8063
109、932、向南步行4分钟
地铁一号线黄陂南路站下，往新天地方向步行10分钟
营业时间：10：00－20：30
2000 静安区静安店
联系人：冷将
地址／ADD：上海市静安区风阳路719号
（近南京路石门二路口）邮编：200041
电话／TEL：021－6218－2099
021－6267－5167
手机／MOBILE：13002128661
持卡人：冷浩
建行龙卡帐号：4367 4212 1690 4168 962
20、112、23、15、21、37、41、939路均可到达
地铁一号、二号线石门路站下火车站到本店只需5分钟
营业时间：10：00－20：30
游戏2000 徐汇区梅陇店
联系人：李兆中
地址／ADD：上海市徐汇区梅陇路457号
（近凌云路） 邮编：200237
电话／TEL：021－6425－2807
手机／MOBILE：13918976681
建行龙卡帐号：4367 4212 1733 4166 931
50、218、131、957路均可到达
地铁一号锦江乐园站下到本店只需5分钟
营业时间：10：00－20：30
游戏2000 昆山市和鑫加盟店
联系人：卞惠
电话／TEL：0512－5751－9020
0512－5730－7526
传真／FAX：0512－5751－9020
地址／ADD：江苏省昆山市玉山镇新昆街138号



上海鑫定音电子
上海鑫世代电玩
SHANGHAIXINSHIDAI
次世代的主机
鑫世代的信誉
1060元
1688元
2580元
3880元
1288元
南京西路
地铁二号线
威海路
鑫世代电玩
延安中路
茂名北路
地址：上海市静安区茂名北路74号
公交：49、71、127、1、925路石门站下，
地铁二号线南京西路下
垂询电话：021-62179427 15900748093
MSN:sh_gametime@hotmial.com
联系人：张先生 QQ:363956036
淘宝网址：shop34381226.taobao.com

9月1日 全国上市

224页全彩大16开

附赠游戏典藏DVD

PSP游戏最强年鉴Vol.3

详细介绍2007年1月至7月发售的100余款日美欧版PSP游戏，为你选择游戏提供参考。



欢迎访问淘宝店在线购买PSP专辑Vol.3" 网址" http://shop33788833.taobao.com

◆**攻略透解>>>** 超豪华的PSP攻略大餐

荒野兵器 交叉火力/最终幻想战略版 狮子战争/杀戮地带 解放/潜龙谍影 掌上行动
我的暑假 携带版/圣女贞德/古墓丽影 周年纪念版……

◆**玩转PSP**

傻瓜教程+配套软件安装包，解决你在PSP使用过程中的各种疑惑！还包括最新改良版PSP-2000详细介绍，绝对不容错过。

◆**游戏小说**

为你献上经典音响小说《恐怖惊魂夜2》的精彩剧情小说，伴随着监狱岛的儿歌而发生的一起起连续杀人事件，其中的真相让我们来为你揭晓。

游戏典藏DVD

众小编倾力打造的“PSP经典游戏大推荐”，精心挑选出四十余款PSP经典作品，领略酷绚新作，品位唯美经典，以最直观的方式带您体验和领略PSP大作风采！DVD还收录大受好评的“米饼狩猎视频”的高清晰导演剪辑版，精彩影像让你看到过瘾。

幸运大抽奖

特等奖：**改良版PSP-2000**

第一时间送出2台
还有更多PSP周边奖项等你来拿